

# ネオジオフリーク

# 全キャラ対人戦攻略

ネオシオキヤラ  
ライバル対決！  
NFチャンピオンシップ  
レポート

野中政宏  
SV 安井邦彦  
ス。シャル対談

ニンジャマスターズ  
ステーキハウス  
オーハートップ

●声優達のコラム  
コング桑田  
生駒治美  
安井邦彦  
桜井智

真説サムライスピリッツ  
 武士道烈伝  
 ポスター

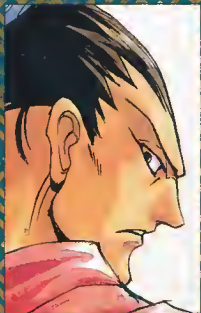
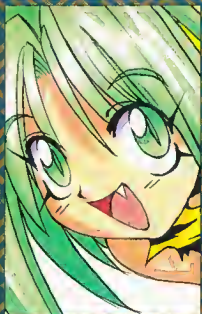
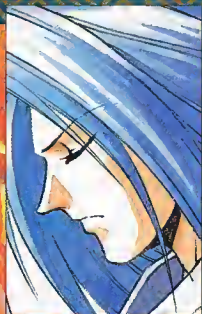
1996 10 月号

580 文艺社



The Official SNK

NEO GEO



スリット  
魂の数だけ物語がある。

選択できる主人公は6人。70通り以上のパーティー編成が可能。  
敵モンスター・奥義・イベントの数は、いずれも200種類以上！  
4,000画面を超える広大なフィールドが、キミを待ち受けるッ！

真説

サムライスピリッツ

武士道烈伝

新登場

特製オリジナル  
ステッカー付き

ネオジオCD専用ソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」

今秋発売予定/価格8,800円(税別)





**サムライRPG第一弾、ネオジオCD版で登場。**  
侍魂の真実が、壮大なRPG集となって、ついに見参。  
真説サムライスピリッツ武士道烈伝、まずは「邪天降臨之章」「妖花慟哭之章」を収録したネオジオCD版を先行発売！さらに、セガサターン版とプレイステーション版も、それぞれオリジナルで登場予定！！

**抽選で2,000名に「ナコルルボイス目覚まし時計」が当たる！**

ネオジオCD版「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」をお買い上げになった方の中から、抽選で2,000名様に「ナコルルボイス目覚まし時計」をプレゼント。応募要領は、ソフトに付いている応募券を切り取って官製ハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を記入の上、下記の宛先までお送りください。

宛 先：〒584 大阪府松原市豊洲町1-12 株式会社エスエヌケイ「サムライRPG発売記念キャンペーン」係まで

※当選者の発表は賞品の発送をもって行えさせていただきます。くわしくは、SNKテレフォンサービス（下記ページ）までお問い合わせください。

**サムライRPG  
発売記念  
キャンペーン!!**





# SCITRON LABEL NEW RELEASE

ストリング サウンド  
魂の数だけ叫びがあるー。

## 真説サムライスピリッツ 〜武士道烈伝〜

-ORIGINAL SOUND TRAX-

### SNK.

●アーケードスペク RPG「真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝〜」の楽曲全てを収録。  
●NEO・GEO-CD版・SS版・PS版「3連ジャケッイラスト」も特別収録した豪華解説書付き。

遂にRPG化された「サムライスピリッツ」。その膨大なサウンドマテリアルをCD2枚組で完全収録！豪華声優陣によるRPG秘蔵のドラマ部分も収録。フルオーケストラ+オペラ歌手という壮大なエンディングまでNED・GEO-CDソフトに先行して体験できる、オリジナルサウンドトラック登場！！



CD(2枚組)：PCCB-00224 ¥2,500(税込)

CD 11月発売予定  
CD 9.20 ON SALE

一回初特典  
スーパービクターCD



炎、ふたたび...

## THE KING OF FIGHTERS' 96

-ARRANGE SOUND TRAX-

### SNK.

### 新世界楽曲雑技団

今年もやって来たスーパースター夢の競演「K・O・F'96」。アルバムもオールスター勢揃い。京と庵のバラードを始め、'96アテナ役「さとう珠緒」のPop-Up Vocal2曲を特別収録。また中間デモ等をメロデーで全ての楽曲を詰め込みました!!

<収録曲>全26アレンジバージョン  
1. [IN 1996] (タイトル) 2. ESAKA? (主人公チーム テーマ) 3. Big Shot! (雄) (竜崎伝説チーム テーマ) 4. さらさら (龍虎の拳チーム テーマ)  
5. Rumbling on the City (新選組チーム テーマ) 6. サイコソニック REMIX 96 (アテナチーム テーマ) \* 雄：さとう珠緒 7. Seoul Road (キムチーム テーマ)  
8. Getin Up (雄・文相親衛隊チーム テーマ) 9. 黒のツキソフツ (ヒップチーム テーマ) 10. Duet man (Mr.BIG テーマ) 11. ギースに負けて (ギース テーマ)  
12. FAIRY (神楽ちづる テーマ) 13. TRASH HEAD (ザ・ニックス テーマ) 14. RISING RED (スタックロール) 15. 夕陽と月 \* 詞：野中政広、安井邦雄  
16. まさしく愛 \* 詞：さとう珠緒 17. レイタイム2部曲 626フェイス・イレ (クラウザー テーマ) 18. HEY MUSIC LOVER デモメロデー

一回初特典

特製カセットインデックス

ーゲームミュージックではないゲームミュージックー

## escape goat

細江慎治・佐宗綾子・相原隆行

ARIKA WEST

<収録曲> 1. Rainbow Jello 作曲：細江慎治 2. escape best 作曲：細江慎治 3. smart guy 作曲：佐宗綾子 4. Joker 作曲：佐宗綾子  
5. Silver fox 作曲：相原隆行 6. Dolphin 作曲：相原隆行 7. sakura 作曲：細江慎治 8. Amusement crime 作曲：相原隆行  
9. cold pipe 作曲：佐宗綾子 10. circle game 作曲：細江慎治・佐宗綾子・相原隆行

CD 9.20 ON SALE

特典 CD-EXTRA (Mac&Win両対応)

\*対応機種・動作環境については商品説明文に記述されておりますのでご確認ください

CD：PCCBX 00001 ¥2,500 (税込)

美少女キャラクターをメインに展開したキャラクターの強い名作・話題性をCD化するシリーズがサイترونレーベルからSTART  
★サイترون・ファンタスティック・キャラクター・シリーズ第2弾★

## FIST

フィスト IMAGINEER

CD 10.2 ON SALE

イメージのプレイステーション・ビデオ・サターン版も収録する美少女格闘ゲーム「FIST」のサウンドトラックCD。ゲームに登場している主要なキャラクターの音楽を完全収録！  
<収録曲> オープニング「FIST」(両利眼美 on vocal)/CDドラマ/オリジナルBGM/オープニング・エンディングの音楽を完全収録！  
Starting 井上喜久子、轟田マサ子、大沼幸子、京上麻子、岡村美咲、田中教子、夏川純

一回初特典 スーパービクターCD

CD-PCCB-00226 ¥2,500(税込)

## SCITRON INTERNET 情報 !!



サイترونから  
ついにインターネットにて  
ホームページ開地!!  
最新情報を  
掲載する予定です。

<http://www.scitron.co.jp/>



# CONTENTS

NEO・GEO FREAK 10月号

★リフレセントのあるページを装しています  
★10月号の増ページを装しています

全キャラ対人戦攻略	
集中攻略	
<b>ザ・キング・オブ・ファイターズ'96</b>	24

特集1	
<b>“NFチャンピオンシップ ～KOF'96”レポート</b>	4

特集2	
<b>ネオジオキャラ・ライバル対決!</b>	8

特別企画	
<b>野中政宏vs安井邦彦対談</b>	16

「ゲー」攻略&絶句	
<b>ステーキス ウィナー2</b>	60
<b>ニンジャマスターズ</b>	62
<b>オーバートップ</b>	69

「連載コラム」	
満月がコワイ.../宮内知美	99
NEO・GEO Not DEAD/みっせい	115
人生、あーごりゃごりゃ/コング桑田★	132
碧い砂時計/生駒治美★	133
遊びは終わりだ!!/安井邦彦★	134
T-mode/桜井智★	135

「設定資料」	
<b>キャラクターテキスト③</b>	
<b>ナコルルのすべて</b>	72
<b>メタルスラッグ</b>	76
<b>マジカルドロップ</b>	80

「コミック」	
リョウの朝ごはん/日向星花	87
しる一犬のキャラクター烈伝	
しる一犬	92
NEO・GEO G's World/おおみね昭子	102
三匹が行く!!/坂本かすみ	136
四コマ一座/城弥広己	141

声優インタビュー/松本恵(リムル声優)	22
ネオジオ関連メーカーインタビュー/夢工房	84
NEO・GEO TOPICS	86
ネオジオプロムナード	88
ソフト売上ランキング	94
ソフト人気ベスト10	95
クラブハウスア	96
エス・エヌ・エイ物語③	98
初心者向け格闘講座	100
読者創作ストーリー	106
クロスワードパズル	107
バオバオカフェへようこそ!	108
新作発売予定リスト	120
天晴	121

3パーセントの誘惑	122
もう一度愛してワ/サイバーリッパ	124
フルドゲーム攻略/ゴーストパイロット	126
新作モード情報	130
連載コーナー	138
最新音楽CD&VIDEO	140
プレゼント	141
奥付	142
増刊号のお知らせ	143

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～ネオジオワールドにて©SNK 1996  
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)  
撮影●鈴木千尋  
NEO・GEOはSNKの登録商標です ©芸文社 1996 禁断断転載



# NEO GEO WORLD NFチャンピオンシップ レポート

超最高の盛り上がりを見せた  
"NFチャンピオンシップ  
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96"  
in ネオジオワールド!!



8月20日、ネオジオワールドでは、ネオジオフリーク編集部主催の「NFチャンピオンシップザ・キング・オブ・ファイターズ'96」が開催された。  
白熱したゲームバトルに加え、野中さんと安井さんのトークショー＆サイン会、ピンコ大会、それから10月号の表紙撮影などなど。  
過去最高の入場者数を記録したこの日、ネオジオワールドは熱く燃えた!

## ネオジオワールドには 朝から長い列が

8月20日、快晴。  
大会当日、ネオジオワールドの正面入口には、朝から長い列ができていた。時間は開館直後。館内の人気も普段よりやや多目に感じられる。  
NFチャンピオンシップが開催されるFのイベントスペースにいてみると、午前11時の時点ですでに大勢の参加者が詰めかけていた。大会スタートは12・30からの予定なので、人数のわりには静かに開始を待つ参加者たち。京・庵、舞・アテナなどのコスプレヤーが目立つ。ゲーム大会前の独特の雰囲気だ。

## まずは正門入口前で NF10月号表紙撮影

館内放送が流れ、まずはNF10月号表紙撮影がはじまる。カメラマンやSNK宣伝課スタッフの呼びかけに応じて、

思い思いのポーズを取る参加者たち。あまりのノリによさに、予定時間をオーバーするのにカメラマンが撮影を続ける一幕も。そんな中で撮影されたのが、今号の表紙なのだ。

## びじり煙草だ イベントスペース

表紙撮影が終了すると、参加者は再びイベントスペースへ戻る。すでに超満員の様相。まず宮内知事の大会スcheduling説明に続いて、本誌編集長・勝保の開会のあいさつ、岡副編集長・伊丹による競技説明、さらにSNK宣伝課・高津さんの開会宣言がおこなわれ、いよいよ本選がスタートした。

## いざ本選へ! 予選開始!!

そして大会予選がはじまったのだが、これがまたすごイ! 予想だになかった参加希望者の数に、予選開催までの通路はほとんどパニック状態!! 予選参加者のために用意された仕切りロープの長さも、あと3倍必要だったかもしれない。

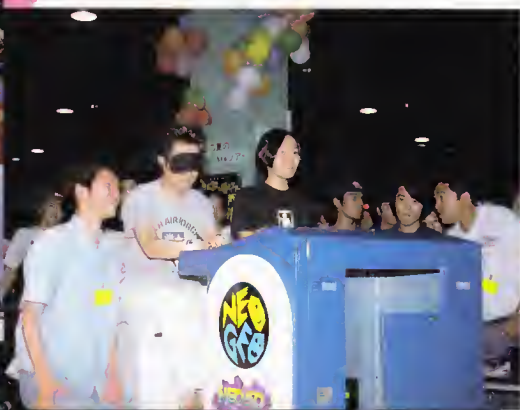
予選はしつぱなからレベルの高いバトルが繰り広げられた。さすが、脱自慢の強豪たち! シングル戦だったので、試合は入れ代わり立ち代わりおこなわれ、本選出場に向けて、激しい争いが続いたぞ。

ただ人数が多すぎて、予選に出場できなかった方も大勢いらしたというところで、本当にすみませんでした。





京と庵のキャラクターボードを前にポーズをとる観客の皆さん。こころう様です。



挨拶する勝俣編集長。手前には伊丹(副編集長)が...



NEO  
ネオジオ  
サキク



開催前には本誌に掲載されたイラストを展示していた



予想以上の参加者。会場はオバートン状盛り

## NEO攻略スツツ出演 ハテ対戦&デモ対戦!

今日のお楽しみはゲーム大会だけではない。

「予選の順番を待つてる間も、ステージで楽しませよ!!」という宮内知葉の一声で、ようやくステージ前に腰を落した参加者たちを待っていたのはナント、ネオジオフリーク攻略スタッフとのゲーム対戦!!

お頭はもうろく NEO KOF '96! しかも出場する攻略スタッフは、1カ月前の「出版社対抗 KOF '96 大会」で優勝したジエイケイ、モリスケ、修建騎士 蔵だ!

ハンデとして、攻略スタッフは2本目から目隠ししての対戦となったが、しかし、来場者もさすがに強い! 序盤 緊張のためか、挑戦者が目隠しなして「暗謀してしまふなどのハプニングもあったが、そこはやはりNEO攻略スタッフ! 後半は目隠しでも見事超必殺を決めるなどの実力を披露してくれたぞ。

その後、攻略スタッフ同士のデモ対戦がおこなわれたが、はじめて見NEOスタッフの手さばきに、観衆も驚きの表情を隠さなかったようだ。

## 京と庵の共演!! 熱いトーク!!

短い音楽のあと、ステージ脇から聞き慣れた声がスピーカーを通して会場に響く。「どうしてやるのか?」「いまさらなんですか?」その瞬間、会場が一斉にどよめきが起こった。





黄色い声援をバックに登場する野中さんと安井さん。もうカーニバル状態だ



## ネオジオフリーク・チャンピオンシップ



ついに大会本選!!  
優勝は誰の手に!!

「はい、ようこそ。さあ、お茶をどうぞ。」  
「ありがとうございます。でも、今日はもういいです。これから仕事がありますからね。」  
「あら、お仕事ですか。大変ですね。でも、無理はしないでくださいね。」  
「はい、そうです。それでは失礼します。」

そして、またもや、その日は、何もかもがうまくいかなかった。

「どうしてこんなことになるのよ。早く帰って休みたいのに、このままじゃダメなのよ。」と、母は涙を流しながら言う。

「私も、早く帰りたいけど、明日の仕事があるから、仕方ないわ。」と、私は苦笑する。

そんな中、勝手が抜けてきたのは、川口さん、タラーク、マチュア、庵、鈴木さん（タラーク、庵、唐子）。決断力では必死に戦うが、場内

この日のもう一つのメインイベントともいえる、スペシャルゲストによるトークショーのはじまりだ！

スペシャルゲストとは、もちろん、草薙 京役の野中正宏と、八神、庵役の安井邦彦の2人。



# ▶NFチャンピオンシップリポート



勝俣編集長から鈴木さんに豪華賞品が渡された



優勝したのは鈴木さん。クラーク使いだ!!



決勝戦はこの2人。最初はクラーク同士の戦いになった



即売会も大成功!! 森良林も大忙しだった



クラークとラルフのコンビもイベントを支援!!



キュートなお姿をした女の子4人組も夢上!!



ピンゴ大会の賞品は安井さんからも手渡された

参加してくださった読者の方々にも大いに楽しんでもらえたのだ。我々も大満足だ。またこのような機会があったら、ぜひ参加してくださいね!

最後に参加してくださったみなさんと、場内整理をしてくださったネオジワールドスタッフのみなさん、それからSINK宣伝隊のみなさんにこの場を借りてお礼をいわせてください。本当にありがとうございました。

最後のピンゴ大会では、スペシャルゲストの野中正宏と安井邦彦が再びステージに。静けさを取り戻したかに思われた会場は、またもや熱気に包まれた。

ピンゴ大会はネオジOCD Zや、液晶テレビなどの豪華賞品がすべてなくなるまでおこなわれ、盛り上がりもピークのままだ。NFチャンピオンシップZ・キング・オブ・ファイターズ'96は無事終了した。

## 目指せ豪華賞品!! 興味のピンゴ大会!

からは驚きと興奮の声があがった。

ファイナルラウンドは手に汗握る激しい攻防の末、見事チンでとどめを刺した鈴木さんが、大逆転で今大会のチャンピオンの座に!

賞状とトロフィーを手にした彼は、周りがうまいので緊張した。勝ち組のエディットで、見るるに申しわけなかったと、控え目に喜びを語ってくれた。



ネオジオ格闘ゲームキャラのライバル関係と  
因縁の闘いを、独自に(笑)徹底検証する!!

# ネオジオキャラ ライバル対決!

ネオジオといえば格ゲー。そして、ネオジオの格ゲーといえば、  
多彩なキャラクターの魅力と細かく設定されたバックグラウンド  
というワケで、今月の巻頭を飾るのは、  
そんなネオジオキャラたちの「好敵手」関係に迫ってみよう!  
という企画。強引? それはいいっこなしということだ...

©SNK 1993 1994 1995 1996  
©SNK/ADK 1994

## ネオジオ格闘ゲーム ライバル対決の歴史

それでは本編に入る前に、今までのネオジオ格闘ゲームにおける、  
ライバル対決の歴史を簡単に振り返ってみよう。

格闘ゲームファンを夢を実現した「KOF  
F」シリーズ



### KOFシリーズ

SNKゲームの人気キャラたちが、  
タイトルと時間を越えて一堂に会  
するというドリームマッチを実現  
した作品。

このゲームでライバル関係がク  
ローズアップされるようになった  
のは、94年に登場した第1作目  
の「KOF'94」より1年後の「KOF  
'95」からになる。草薙京と先祖  
からの因縁関係にある八神庵の登  
場により、ライバル2人の闘いに  
注目が集まった。

そして最新作「KOF'96」では、  
2人のキャラクター性が一層引き  
立てられている。

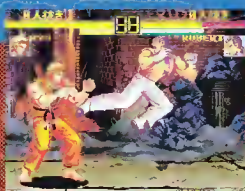
### サムライスピリッツ シリーズ

第1作は93年登場。個性あふ  
れるキャラと、武器を使用した一  
撃必殺の雰囲気が見所。翌年の  
94年には続編の「真サムライス  
ピリッツ」が登場。主人公の霸王  
丸と、新キャラ牙神幻十郎のライ  
バル関係が生まれた。サイドス  
トーリーでも2人の因縁関係が描か  
れていて、ゲーム以外の面でも注  
目を集めた1作。

95年の「サムライスピリッツ  
斬紅郎無双剣」9月発売の「真説  
サムライスピリッツ武士道烈伝」  
でも、ライバル2人が登場するぞ。



大ヒットを記録した「真サムコイ」も、ま  
たもって懐かしい!!



スーパースターズ、スーパースターズ、新しい  
システム満載の龍虎シリーズ

### 龍虎の拳シリーズ

92年、100メガショック第2弾  
として、初代「龍虎の拳」が登場。  
主人公2人が、同門でありライバ  
ルという、王道ともいえる設定が  
ナイス。

以後、94年に大幅に使用カ  
ラの増えた「龍虎の拳2」が、96  
年にはシリーズのサイドストーリ  
ー的な作品である「ART OF FIG  
HTING 龍虎の拳 外伝」が登場し  
た。

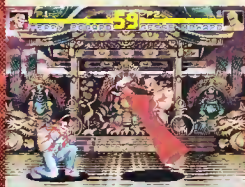
登場するキャラの人間関係が細  
かく設定されていて、ゲームを進  
めながら話が展開されていくとい  
う、独特のゲーム性も魅力的な作  
品だ。

### 餓狼伝説シリーズ

現在の格闘ゲームの基本となっ  
た、ネオジオゲーム初期の記念碑  
的作品が「餓狼伝説」の第1作目。  
登場は91年。この作品から、  
ボガード兄弟とギースの因縁の闘  
いはじまった。

以後、「餓狼伝説2」をのぞい  
た全作品にギースが登場、シリー  
ズ最新作の「リアルバウト餓狼伝  
説」において、5年越しの闘いに  
終止符が打たれた。KOF'96にも  
ギースは登場するが、これは時制  
の関係ないドリームマッチという  
ことで、直接シリーズとは関係な  
いことになる。

独特の複数ランを持つバトル  
システムや、初代餓狼の2対1バ  
トルなど、今でもかなり新鮮。



前作「2対1」の展開が、感動的な名作「餓  
狼伝説」の始まり。



# 京薙草 vs 庵神八



や がみ いおり  
八神 庵

くさ なぎ きょう  
草薙 京

[illegible]

いま  
今さら  
いのち  
命乞いか



どうしても  
やるのか？

京は「神」の作目の94%が登場。KJFの2作目である95から登場。使用する格闘技は草薙流武術で、100年以上の歴史を持つ。草薙流武術は15歳以上の者によって伝統を誇る格闘技で、災をあらゆる形で排除。

京は天才的な闘争センスの持ち主で、15歳の父を超えたといわれて、

八神庵はKJFの2作目である95から登場。使用する格闘技は八神流武術十本能だ。この八神流武術は、元々をたてた草薙を、このあたりにあるライバルたるゆえに、素養が同じなので、やはり腰刀をあやつる技を使っている。炎の色は白、赤、二色以上の連撃、炎の色ひとつ取って対抗心ににみ出しているよまたネ。

元は草薙流である八神の素性は、八神の祖王を守護する八尺瓊の一族だった。しかし、約600年ほど前の遠いにより草薙一族の分岐。その後本来的敵である八神一族との契約を交わし、以来、八神を名乗るようになったという神を名乗るようがある。

そんなわけで、元は同じ一族だった京と庵が、今では敵同士。特に庵は草薙も出して「殺しなさい、か危険な言いを発しなさいか京を危険に晒す」に始まる。はたして両者の間にいつ始まる、

問い、この先こうなってしまうでしょうか？

草薙家VS  
八神家・  
闘いの経緯





いわゆる「またまた、KOF」シリーズの「またまた」第9作の対決、チームの中で話の中心にはなかったけど、KOFの主人公を定める草薙京は、主人公チーム、その宿敵、八神庵は、ライバルチームと、分かれやすいチーム編成での登場。庵はチームを組んでいるのが、誰虎2で経流の強敵として登場の御月影で、戦術シリーズ賞、勲賞のトリ、カレンというのもツボを押さえて、草薙京と八神庵、はじめて決着をつけることか、ものであろうか？ まずは95における京と庵を比較し、どちらが優れているかを調べてみることにしよう！



## 京VS庵 基本性能比較



実は庵の方が出が早いのだが、撃ち出し位置の関係で、遅く感じる



早い、長い、強い、3拍子そろった京のカウンター攻撃

京の戦法で強力なのが、なんといってもカウンター攻撃の攻め。ただ、庵のしゃがみ弱キックが怖いので、それを出していればいいというものでもない。かたや庵の攻めはというと、裏回りの狙いやすい百昇り、かつしゃがみ弱キックで連打、場面でもいきなりK.O.できる。葵花などの、しつこく相手を追い回す戦法が持ち味、とは言い、京にしゃがまれる百合、京にしゃがまれる百合、お互いに飛び道具などで牽制し合い、地味な展開になりがち。



ちょっと無理のある比較だけど、連続技になる八稚女は強力！



大蛇薙VS八稚女  
性能比較

ふっ飛ばし攻撃キャンセル月々などで、ますます反撃を受けにくくなる

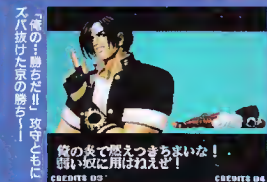


琴月陽VS琴月陰  
性能比較

琴月はどちらも突進技で、ヒッすると相手を燃やす技。判定さえあれば、空中の相手にも当たる。反撃を試みる。性能を比較してみると、京の琴月、陽はガードされた時の硬直時間が長く、あまり利便性がない。反撃を受けにくいため相手の反撃を受ける。性能で見れば庵が強いということ！

まずは京の闘い。94からの継承で、おなじみの地を這う炎の色が青紫。出が早い。特徴は技の出が非常に早く、撃ち出し位置は体に近い出したもののスキも94より小さくなった。炎を撃ち出す位置が庵の闘いよりも前方なので、アバウトな使い方をしても連続技として成立しやすい。

大蛇薙は読み込みながら腕にまいった巨大な炎で、相手は突進からの乱舞技。炎をなす技は素早い。ボーンを押しつつはなしにす。そして、なんといっても連続技で、離れた瞬間から発動する。構えたポーズは上半身無敵でガードされればスキはないが、性質上、連続技には組み込める、という点で、庵がリードという感じ。



京の炎で燃やされる！  
闘いに燃やされる！  
CREDITS 03 CREDITS 04

## 総評

ゲーム中での2人は、どちらも強い。甲乙つけがたい。共通点のある必殺技の使い勝手も、庵が有利。という感じもあるが、それ以外の部分での性能という点で、わずかに京利といった感じ。というのも、京の七拾貳式改を、認識すりかえるという皆さんご自身の方法によって一発逆転を狙えるほか、カウンター攻撃のリーチと判定投げからの大ジャンプ高回り攻撃など、戦局にとわれない幅広い闘いのできるという強みがあるからだ。というわけで、95でのこの対決、草薙京が主人公の立場を見れば、本心で優遇ではあるのだが、







いわずと知れた、ついに  
KOF最新作  
「THE KING OF FIGHTERS 96」が、試の人物に敗れ  
て、さらににされた京は、京蔵  
の神技を会得し、KOF大会  
でその人物を見返すべく、今  
度こそ出場を志す。  
一方で庵は、元ルガー  
の強であったマチュア、ハ  
イズの2人の企みにあて  
られ、影で出場を要する。  
「THE KING OF FIGHTERS 96」  
は、どうなるのか、今こそ  
見届けよう。

## 京VS庵 基本性能比較



闘争力がなくなって、戦闘スタイル変更  
の京。でもまだイケるぜ！

## 鬼焼き 性能比較



相手の地上技に合わせるには都合のいい  
技になった

京の鬼焼きは95と比較する  
と、出かかりの無敵時間がな  
くなり、ヘタに対空として使  
えなくなってしまう。打撃  
防衛の効果がついたとはいえ、  
考えなしに出すと危ない。  
庵のは95のものから大幅な変  
更はなし。ただし、無敵時間  
が極端に短いので、対空に使  
うのがチト怖い。その分、機

96での京は、システムの変  
更によりカウンタ攻撃がな  
くなったこと、飛道具の  
間合いがなくなったことで、  
戦闘スタイルも変化した。  
基本はR.E.D.KICKや  
荒咬み・毒咬みのような突進  
を使った奇襲＆ラッシュ。そ  
して遠距離立ち弱キックなど  
の遠本技で押さえる戦法。  
基本性能は互角といえよう。



どちらも連続技のおとも。使い勝手はナ  
カナカのものだ



## 荒咬みシリーズ VS 葵花 性能比較

ゲージMAXの無敵時間が、八稚女有利  
に働いたようだ



## 大蛇薙VS八稚女 性能比較

これも技の性質が違いうが、  
一応比較するのにはしよう。  
京の大蛇薙は弱強で移動距  
離が変化するが、ガードされ  
るスキができるようになって  
しまった。ゲージMAXだ  
と構えポーズにも判定がで  
るので連続技に組みあめるが、  
ダメージが小さいので使う機  
会が少なそう。

八稚女も連続技に組みあめ  
なくなってしまうが、使  
い道はある。相手が反撃し  
ないような状態（零月・陰  
をガードさせたあとなど）で、  
MAX版を出したりすれば、  
出かかりの無敵時間で反撃を  
つぶしやすくなる。

超必殺技対決は、わすかの  
差で八稚女の勝利！

単純に比較するのも問題か  
あると思うが、追加コンド  
式の必殺技ということで、あ  
えて比較することにしよう。  
京の荒咬み・毒咬みは自動の  
連発技だが、技の出が早く、  
打撃防衛効果がある。そして、  
分岐のルートによつてはスキ  
がなかったり、最後を中段に  
したり、はたまた遠本でやめ  
は引き分けとなる。

## 総評

WINNER  
IS

庵

「何をしようか無敵だ！庵どの  
が強い」  
「鬼を倒したい思い出せ！と  
りあす、鬼には大成功がや  
りあす」







## ギース・ハワード



## テリー・ボガード

### テリーVSギース ・宿命の闘い

天才格闘家と初期のテリーの格闘技の差は、マッシュアップに八極拳や他の技をミックスしたものとしてサウスタウの他の天才格闘家、八極拳を学ぶ、古流術を学んできた、彼も、彼の代名詞ともいえるて身掛けを身にける。本人の勝負のゆえに、何

### パワーウェイブVS 烈風拳 性能比較



くられることがない分、どちらも使いやすい飛び道具だ

### ライバル対決！ ROUND 2

### テリー・ボガード VS ギース・ハワード

どちらも巨大な気の柱。絵は変われども、おなじみの技だ



### 超必殺技 性能比較

### テリーVSギース 基本性能比較



ラッシュ主体のテリー兄貴と、熟年の滋味ギース様



ためコマンドの邪影拳は、裏回りされると暴発しやすい...



### 突進系必殺技 性能比較

ゲーム中の2人は、闘い方という点で好対決だ。多彩な突進技で奇襲やラッシュを仕掛け、反撃も無敵技で返ってくるのが持ち味のテリー。飛び道具もあるし、2択狙いのコンビネーションアタックも強力無比だ。対するギースは相手の出方をうかがい、的確に反撃する。引き分けといったところだ。

突進技では質量ともにテリーの勝ちといっても差はつかない。また、遠引だが出かき無敵のパワーダウングも突進技といえないでもない。豪傑だ。ギースはというと、R技狼の突進技は邪影拳一ツ。この時点ですでに差ができていくが、ため技であることも突進技がそろっている。これらを使い勝手を悪くしている。この勝負、テリーの勝ち！

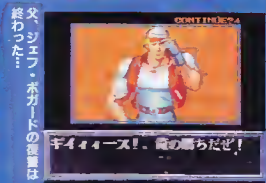
### 総評

やはりギースも年齢という敵には勝てなかったのか？テリーに比べてコンビネーションアタックつづけるのは戦術法とラッシュに比べると、無敵技もコマンドのための種類あり、初見者でも使いやすい。対するギースは、必殺技の特性を理解したうえで、正確なコマンド入力を求める、正確な人向けのキャラ。

せめて途中で無敵技があれば、は...と敗者のJKがなげいたように、ギースは決定打に欠けてしまったのだ。そんなわけで勝者はテリー。5作目にして、ついに父のカタキを討つことができた。宿敵を失ったボガード兄弟。素直な敵は、はたして？

## WINNER IS テリー

2人の超必殺は、形は違えど、どちらも拳を地面にたたきつづける。巨大な気が発生させる技。テリーのパワーゲイザーは、別ライオンにも判定がありコマンドも割と簡単なのが魅力。条件つきで連続技にもなる。潜在能力のトリプルゲイザーは、確実に連続技に組み込める。使いどころはあるぞ。性能は互角といったところ。



キイイイイイ！、俺の勝ちだぞ！









# リョウ・サカザキ

リョウ・サカザキは、**最強の虎**。ロバートの無敵時間、リョウの虎咆は、ロバートの座に奪い取った。この2人の闘いは、まさに神話だ。

ロバートVSリョウ  
同門大戦



# ロバート・ガルシア

## リョウVS虎咆 性能比較



無敵時間が長い、リョウの虎咆。跳び込みはムダじゃない!!

## ライバル対決! ROUND 4

# ロバート・ガルシア VS リョウ・サカザキ

スキは小さい方だが、やっぱり対CPU戦用の技だね



## 飛燕疾風脚 性能比較

横方向にカッ飛びながら2段階にくり出す、1作目からのおなじみ必殺技だ。技名も変更を受けていない。どちらの技も、ガードされるとスキがでるために、ほとんどCPU戦用に、ほとんど対人戦で使うのは稀だ。ロバートの飛燕疾風脚は、リョウの勝者。足技で負けるのはロバートにも納得がいかないかもしくはないけど、

## ロバートVSリョウ 基本性能比較



カウンターで相手が浮けば、ラッシュのエッジなのだから

2人とも同じ線流なので、必殺技は同じ線流流なので、多い。特徴は、ロバートは長い足を活かした技が強く、リョウは特長前のパワーを活かしたパンチ系の技が強い。外伝でのロバートは、長き足を活かして、そこに活路をみい出したところ。基本性能比較は、まず後者のロバートが一本先取!!

## ART OF FIGHTING THE FIGHTER'S ART

分がりにくけど、空中ラッシュに幻影脚を組み込んだトコロ



## 幻影脚VS暫烈拳 性能比較

打ち上げ技、相手も浮かせられる。打たれればラッシュ攻撃から龍新拳でゲート半分! という基本パターンが強い。一方リョウは、立ちパンチが優秀なまでに近距離で闘いたい。空中ラッシュは、それなりに強力な技に、機軸を

ロバートの幻影脚は、長い足にくわえて攻撃判定が前方から出始めるので、立ちキックカウンター時の空中連続技にも組み込みやすい。リョウの暫烈拳はパンチなので、必然的にリーチという点で一歩遅る。しかも、攻撃判定が上方から出始めるので、よく高く浮いた相手でもよく当たる。

# WINNER IS ロバート

### 総評

技の性能面では、ほぼ互角だったロバートとリョウだが、やはり新システムに対応しやすく、有効に活用しているという点で、ロバートがやや前に軍配が上がった。



やるなあ、はんにやばかったわ!





Mr. BIG



ユリ・サカザキ

# ユリVSビッグ 遺恨の経緯

サウスタウンの機に生きたるMr.ビッグ。ストリートファイト連戦の元締めであり、10連戦、事故を誘ってタクマとコナを、サウスタウンの機を倒した謎の組織の「員」でもある。

ビッグは「作目」でユリを誘拐し、無限流空手の技を面談したがりまづとらハートによって計画を邪魔されている。誘拐事件は無期解決したが、そのせいでユリは護身術がかわって、格闘家の手を喰うことになり、一年待たなければならぬ格闘家としても通用するに至る。K.O.F.のユリVSビッグ等を見る限り、ユリは今なおビッグに対する恨みを忘れていないらしい。そんな2人の対決は、何

ROUND 5  
VS



## ユリVS ビッグ KOF対決



ビッグの対空技は強力。キミもハッピーカーあーい?

飛び道具と対空技、突進技など、お互い様々なタイプの必殺技を持つ2人だが、それらの性能はどうだろう。

まずは虎雄拳とグラッドアラスター、どちらも射撃に制限のある飛び道具だが、スキのない分、ビッグが有利か。

対空技のユリはもうアツパとカワフォールニアロマンスを比べた場合も、ビッグの技は打撃防御ついで判定も強く、96屈指の対空技である。連続技に組みあめるだけ、ブラスターウェーブに分があるといった感じだ。

極限流空手を一年で習得したユリも、熟年のテクニックには一歩及ばない!

WINNER IS  
Mr. BIG

総評  
百烈ひんたやユリちやう回し蹴りなど、独特かつ強力な技を駆使して闘うユリは強いといえは強い。全体的にスキの小さい技が多いが、やはりビッグの射撃には勝てず。リーチは長い攻撃力もあるので、ハッピーカーについてサマサマを感じ、わずかの差でビッグが勝利をモノにした。

## ライバル対決! 番外編

闘に生きる!

忍者決戦!!



如月影二 不破 刃

タイトルを越えたライバル決戦。まずは忍者同士での対決。全体的にパラソクがとれていて、各種必殺技を持つ影二は使いこなせば強いキャラ。刃は初心者でも強い技さえ知っていれば、そこそこの闘える一匹、それ以上強くなるかというわけ。

というわけで、後継者争いと同様、影二が勝利を中

お前達など、俺の指一本で倒せるわ!ゴミが偉そうにしゃべるな!



久しぶりの登場で闘けるわけ!いいかんのだよ!!



ナコルル 麻宮アテナ

ネオジオ格ゲーのアイドル2人、侍シリーズのヒロイン・ナコルルが、歌って闘える超能力美少女アテナ。ハッカリいって好きの問題のような気がなくもないが、てなわけで、読者の皆様による人気投票で決めることにした。これによれば、ナコルルが2位、アテナが7位(総合)という状態で、清楚な魅力のナコルルが勝利!!

対決!!

清純派アイドル



ショウ・疾風 チャムチャム

ブーメランを持っているだけで、勝手にライバル対決に参加させてしまいたい。まあ風雲默示録の続編も出るからいい。ネ。

強引にもこまかくと、一体どうやって勝敗を決めるかが問題となってくるが、知名度とかワイでチャムチャムの勝ち!! 決定!! これで許して下さい!!

一撃必殺!!  
ブーメラン対決!



草薙 草薙京

庵との勝負を終えたばかりの京が、またもエントリ。相手は補給GANGANG行進曲の草薙、どちらもドレドレー(学生服だ!)

ゲームが違うので強引にもほどがあるが、やはり上下左右を自由に移動でき、ガード不能のカンガン必殺技で、衆が勝利を手中に……。まあ番外編ということで勘弁を。

2人の草薙、短ラン勝負!!





# KOF'96 収録現場直撃 インタビュー アレンジ CD

©SNK 1996 The King Of Fighters '96

かねてからファンの要望が強かった京（野中政宏）と庵（安井邦彦）のミュージックセッションがついに実現した。

彼らがデュエットしたのは「夕陽と月」という『KOF'96アレンジサウンドトラックス』に収録されるバラードナンバー。

NF編集部では8月3日、ソナタクラブでおこなわれた同曲の収録現場を直撃！ 独占インタビューを敢行した。

2人の歌声が響き合う  
熱いバラード……!!

## の なか まさ ひろ 野中政宏

誕生日：10月15日  
出身地：広島県  
血液型：A型  
趣味：モーター  
スポーツ観戦

ゲーム声優歴：草薙 京（KOF'94、KOF'95、KOF'96）／言斬り破沙羅（サムライスピリッツ新紅郎無双剣）

## プロフィール

誕生日：12月12日  
出身地：愛知県  
血液型：A型  
趣味：音楽鑑賞、ギター演奏  
ゲーム声優歴：八神 庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）

## やす い くに ひこ 安井邦彦





# 自然体の 野中政宏と イメージに 葛藤する 安井邦彦



笑いの絶えないレコーディング風景。野中氏の関西弁がスタジオにこだまする

「早速ですが収録の感想を聞かせてください。野中、いやあ、もう本当に難しかったですすわ(笑)。本格的な事で歌ったのは、はじめてなんです。カラオケとかではよく歌うんですけどねえ。が、もう、じぶんじぶんダメでしたわ(笑)。はじめは緊張して心臓バクバク。でも、慣れたら緊張感もなくなつて、リラックスできました。自然にのびのびと歌えました」

自分では、結構よくできたと思っています。安井「僕はそんなに緊張しませんでした。スタジオ入りする直前まで、どういうのが庵らしいのかな?とあれこれ考えていましたから、どうしても、僕自身の一番楽な歌声と、ちょっと違うところもありましたね。庵のイメージは、聖の定、少し気を抜くと、スタッフから「優しくする」と文がきてしまいました。自分自身と庵というキャラとの間の兼ね合いが難しかったかなあ。よりデータに、よりクールに、を心がけました。もちろん非情であるというイメージも大切にしたい。聞く人にそれが伝わればいいのです」

「野中さんの京に対するイメージは?」  
野中「そうですね、京は自分に対して正直で、自然のまま行動するというイメージがありますね。これは僕のスタイルととても似ている」

## 歌詞の中の 「君」とは 誰のことを 歌っている?

野中「あずるい! そんなにいわれると、僕だけ何も考えんと歌ったと思われすやん(笑)」  
安井「いやいや。僕も口というほど考えていません。ちょっとヘリクツをいっただけです(笑)。野中さんだって、自然体で歌ってないながらも、きつと無意識のうちにイメージを作っていたんだと思いますよ」

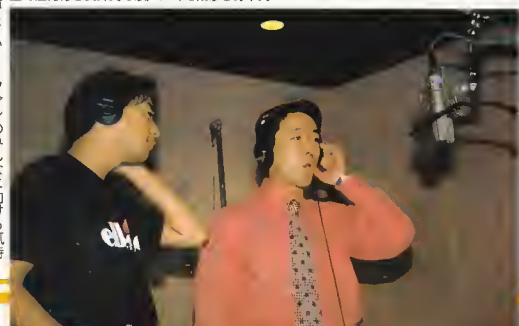


野中氏の語りかけるような表情が印象的だ

歌ってみたい」  
「安井さんが庵と共感できる部分は?」  
安井「アールで非情というイメージは、僕と遠いところにありますね。でも庵はそこが強がっている気がしてならない。もしかしたら見栄っ張りなのかもしれないなあ。他人とのコミュニケーション」

ただ少し、つつきに、人からしめられ、それで、女の子たちも近づき難い、遠慮きにキヤリヤリしている。でも、本人はそれでも、思っている。庵は一人です。京には、硬派な中にも可愛さを持った人物だと思っています。歌では、京は詩人なので言葉をちゃんとなぜか、人なで言葉を持ち、野中さんという、優しい部分、激しい部分、全体的に語りかけるように

重く迫る安井氏の歌声に耳を傾ける野中氏



「野中「ええ、ユキに対する気持ちに特に。僕には彼女いないし、昔を思い出したりして、でも2番の歌詞は歌いやすかつた。歌うというより語りかけるように歌いました。フレーズの前に、ピアノソロが入るんです。このメロディだけでも気持ちに充分作れましたよ。特に力が入った部分はない」  
安井「すべて、すべてに力を入れます」  
野中「それをいうなら、僕がだて、全部力入ってますがな(笑)」

ファンのみならず、向ける気持ちも含めたいし、と色々考えたんですから」  
「その部分が一番難しかったのですが?」  
野中「ええ、ユキに対する気持ちに特に。僕には彼女いないし、昔を思い出したりして、でも2番の歌詞は歌いやすかつた。歌うというより語りかけるように歌いました。フレーズの前に、ピアノソロが入るんです。このメロディだけでも気持ちに充分作れましたよ。特に力が入った部分はない」  
安井「すべて、すべてに力を入れます」  
野中「それをいうなら、僕がだて、全部力入ってますがな(笑)」



## 相手はどう 歌うのか? 牽制しつつ スタジオ入り



安井「野中さんがアイドル系のノリで踊ったりしないで、本当によかった（笑）」

「一緒に仕事をされるのは、度目しお聞きしましたか？」

安井「ええ。以前イベントの仕事で野中さんとはじめてお会いして、今回が2度目になりましたね。久しぶりです。非常に楽しみにしていました。野中「僕も楽しみでした。ゲームのアフレコも別々に録ってるかな。僕は大阪だし、安井さんは東京だしね。大阪

のアフレコは、コング桑田さんが名づけた「きんげんスタジオ」（笑）。っていうところで録るんです。」

安井「同じ場所、同じ時間で一緒に仕事ができるのは本当に嬉しいことです。でも、楽しみであると同時に不安もありました。野中さんがどういふ風に歌われるのかまったく未知でした。もしアイドル系のノリで、マイクに向かったとたん「ヘーイ」とかいつて踊り出したらいきなりどうしようかと思いました（笑）。それだと僕のノリとはちょっと。」



録音した音を聴く表情は、真剣そのもののだ

野中「全然（笑）。いつやったかな、メモリー買ったのがさ。週刊前くらいかな？ 自分の家で、ラララ。だけで音楽に乗せて練習しました。やってみると、いついかなるのでも、やっぱり意味ありませんでした（笑）。」

安井「家で練習してて大声になるのってあるよね。近所迷惑とは思いつつ（笑）。でも本気ではやれないですよ。実際、僕ははしゃいだり練習期間があれはよかったのかもしれない。でも、もっとハードなス

「ラララ。だけで練習したのは、あんまり意味ありませんでした（笑）。」

安井「事前に練習はできましたか？」

野中「全然（笑）。いつやったかな、メモリー買ったのがさ。週刊前くらいかな？ 自分の家で、ラララ。だけで音楽に乗せて練習しました。やってみると、いついかなるのでも、やっぱり意味ありませんでした（笑）。」

安井「事前に練習はできましたか？」

野中「全然（笑）。いつやったかな、メモリー買ったのがさ。週刊前くらいかな？ 自分の家で、ラララ。だけで音楽に乗せて練習しました。やってみると、いついかなるのでも、やっぱり意味ありませんでした（笑）。」

安井「事前に練習はできましたか？」

野中「全然（笑）。いつやったかな、メモリー買ったのがさ。週刊前くらいかな？ 自分の家で、ラララ。だけで音楽に乗せて練習しました。やってみると、いついかなるのでも、やっぱり意味ありませんでした（笑）。」

安井「事前に練習はできましたか？」

野中「全然（笑）。いつやったかな、メモリー買ったのがさ。週刊前くらいかな？ 自分の家で、ラララ。だけで音楽に乗せて練習しました。やってみると、いついかなるのでも、やっぱり意味ありませんでした（笑）。」

安井「事前に練習はできましたか？」

野中「全然（笑）。いつやったかな、メモリー買ったのがさ。週刊前くらいかな？ 自分の家で、ラララ。だけで音楽に乗せて練習しました。やってみると、いついかなるのでも、やっぱり意味ありませんでした（笑）。」

安井「事前に練習はできましたか？」

野中「全然（笑）。いつやったかな、メモリー買ったのがさ。週刊前くらいかな？ 自分の家で、ラララ。だけで音楽に乗せて練習しました。やってみると、いついかなるのでも、やっぱり意味ありませんでした（笑）。」

安井「事前に練習はできましたか？」

## ラストの リフレインで 互いに 語り合い 競い合う



リフレインの部分は最も熱くなる瞬間。スタジオの温度も上昇しているかのように感じる

野中「全然（笑）。いつやったかな、メモリー買ったのがさ。週刊前くらいかな？ 自分の家で、ラララ。だけで音楽に乗せて練習しました。やってみると、いついかなるのでも、やっぱり意味ありませんでした（笑）。」

安井「事前に練習はできましたか？」



音楽の話は止まらない!?  
2人も仕事を忘れた一時

「プライベートではどんな音楽を聞かれますか？」

安井 僕の音楽趣味は？という話はN.F.の連載で少し書きましたが、よく聴く音楽はビートルズ、クイーン、デビッド・ボウイ、ルー・リード、イギリス、レッド・ツェッペリン、ストーンズ、アバダの、カーペンターズだの、まだまだ、きりがありませんけど、このくらいしておきますね(笑)。話に出すとまとまらないで。

基本的にはブリティッシュロックが好きです。最近注目しているのは、イギリスのロックバンド、オアシスでしょうか。

ートルズに近いところにあると思うのですが、その中にもデビッド・ボウイっぽさもあって、という感じですね。またクイーン的な部分もある。ライブでは、モッドザファーブル(70年代のグラム・ロックバンド)の曲のワンフレーズをさりげなく演じてみた



「僕は音楽のことを語ると止まらなくなるんです。まいったな(笑)」



「安井さんと音楽の話ができてよかった。仕事忘れるな(笑)」

りして。とりあえず今はこのバンドが一押しですよ。野中「モッドザファーブル」はええですね。今度、オアシスも貸してくださいよ。安井「ええ、いいですよ」野中「僕はどちらかというとアメリカのポップス、ロック、R&Bなんかが中心です。ビル・ジョエル、ブライアン・アダムスとかね。女性ボーカルのアレサ・フランクリンなんて大好きです」

安井「いや、野中さんがこんなな音楽好きとは思わなかった。意外に古い曲に詳しいですね」

野中「安井さんの音楽歴は有名ですので、一度お話ししたいなと思ってたんです。でもすっかり話がそれてしまいましたな(笑)」

安井「いや、まいったな。そういう音楽をふだん聴いているわけが、今日ががんばれた、という流れはどうか」

野中「またまたきれいにまとめるな、この人(笑)」

プライベートの京と庵はどんな音楽を聞くのか？

「京と庵は普段どんな音楽を聞いてると思いますか？」

野中「京の聞く音楽は、日本の曲はあまり聞かない人じゃないかな。詩人ですから、きれいなバラードなんか聞いてそうやね。ビリー・ジョエルとか。あとジャンルは全然違うけど、ジャズ、スミスのバラードもいいな」

安井「庵はジャズか、ハードロックかな？みてえは、ちょっとそれっぽく、ヘビメタは違うな。私があまり聞かないからですけど。庵の方が京よりも大人数の音楽を聞きます。見栄張りですから(笑)」

それらのイメージは今日の歌で意識されましたか？

安井「どういへば彼はベシストなんだよな。つてどは考えていました」

ベシストはリズムを作る音楽の要ですか」

安井氏がボケて、野中氏が関西弁でツッコム。まるで漫才を見ているようだった



野中「京の創作が凄腕なので、言葉だけは大切にしたいと思いましたが、先ほども話しましたが、歌うというより語りかけるように心がけました」

「歌詞を乗せるのもスムーズにできましたか？」

野中「ギターのソロが泣いてるんです。これが物凄くいい。ギターが僕の気持ちを引っ張ってくれたので、スムーズに歌詞を乗せることができました」

安井「ギターはたしか、渡辺真夫さんのバンドにいます(笑)」

野中「僕もあつたけど、こればなま気持ちいいんですけど、最後に通して聞いた時は感激してしもうた。やつぱりバンドが豊だと僕の歌でもよく聞こえるな(笑)」



## リフレインの 楽しみ方 あなたなら どう聞く!?

野中「もちろん! じゅった  
たいと思いますか?」

今後歌の仕事はやってみ  
たいと思いますか?」  
「タ陽と月」の聞きこ  
ろを教えてください。



スクープショット激写!! 「肩を組んでください」と、お願いしたけなのですが...

野中「」に特定するのは難  
しいなあ。んー、どや  
なあ。」  
安井「ターソロ!」(笑)  
野中「にゆてなんん」  
(激しく突っ込み、まあ、そ  
れもありますけどな(笑))  
「じゃなく、ん、全盛  
てのはダメですかね(笑)」  
も聞かなくて聞かなくて

## 実録! 収録現場 潜入記

「ミキシングルームの扉をあけると、ス  
タジオ中に甘く優しく語りかけるような  
野中さんの歌声が響き渡っていた。そし  
てその歌声に集中するスタッフたち。安  
井さんは控え室でギターを片手に野中さ  
んのパートを口ずさんでいる。  
緊迫感漂うスタジオでは、突然に音楽  
が通りやみ、スタッフから野中さんに指  
示が飛ぶ。  
歌っている歌詞は「俺をかり立てる激  
しなは」という京の出だしフレーズ  
だ。  
K(以下、K)「ん、こんなイメー  
ジで歌いたいかな」  
野中さん(以下、野)「もっ、激しく。  
出たは力強くいきたと思えます」  
K「いいね。それでいい(おめよ)」  
野中さんの歌声流れ(る)  
K「ん、ここが激しいの(笑)」  
スタッフ(以下、S)「内に秘める激しさ  
って感じはあります」  
K「うう、うう、うう、うう」の「う」  
と、「」を強調気味にうてみてくださ  
い。」



甘く心に染み渡る歌声の野中氏。切なさど力強さが交錯する...

野中さんの歌声流れ(る)  
K「スタッフに向けて、どうすかね  
(笑)」  
野「変わってないなあ(笑)」  
野「もう一回いってみます」  
野中さんの歌声流れ(る)  
K「いいね。この部分聞いてみよう」  
録音した歌を聴く

お邪魔とは思いつつ、  
この素晴らしい、大物2人の  
セッション『タ陽と月』の  
収録現場の様子を  
取材させてもらった。



思いますんで全部しゃぶりつくように聞いて欲しいですね。最後のリフレインもいいかな。ここはちゃんとステレオで聞いて欲しいですね。右から京がさやきかけ、左からは庵が、これは最高です。安井「ステレオの左右バランスを変えて、自分の好きなヤラだけ聞きたいのいいね。庵のファンは「京なんて聞かない!」ってボリューム絞ってください」(笑)

野中「それおもしろい! できれば大音量がえね。音楽室とか借りて、ガンガン聞いて欲しいわ。」

京と庵のファン同志では聞かれへんけど(笑)

「最後にこの曲を持っているファンにメッセージを。」

野中「とにかく素直に歌いました。僕の気持ちをすべて歌いきりました。」



撮影中も2人の漫談は続く。京と庵もこれくらい仲がよければいいのに...



最後はがっちり握手を交わす...。が、このままなぜか腕相撲をはじめってしまった(笑)

こういふふうに続いている。聞いて人がそれぞれに何か感じてくれば満足です。安井「本当に八神庵が歌っている! というふうになっている! 庵が歌っているというイメージよりも、庵が歌っているという感じが伝わってきた。庵の歌声を待っていてください」

「ありがとうございませう。2人の音楽に対する姿勢には大変驚かされた。タイプの違う2人が、音楽という新しいフィールドで共鳴しあい、今日の収録は終了した。そんな両者の魂が込められた。太陽と月」がフアンのもとに届く日が待ち遠しいと思われる。

スタジオ中に重低音が響き渡る。安井氏の声量に圧倒された

K「ユアンスは充分伝わっているよ。『かゝり立てる』の『かゝり』が難しいんだ。」

K「大丈夫です。」

野「僕はいじ感じにさせてほしいです。」

K「どうだね。よく、ここはOKかい?」

野中さん「うあえすお疲れさま。次、安井さんお願いします」

野中さん「ミキシングルームに帰ってくる。」

野「どおしてしたあ(笑)。なんや考え込んでしもた」

K「難しいことなんでないだろう(笑)。」

野「そうでせうね。途中から気には自然にいい感じでした。」

安「いい感じだと思っけ」

安井さん「ボイスルームに入る。歌う部分は最後のリフレイン、京のサビにそう。ひとりでいい。炎は月夜の破片(かけら)……」(おどろおどろしい)

K「これはお願いします」

(安井さんの歌流れる。『かけら』の部がシャウトする)

K「(笑)」

野「そうくるか」

S「安井さんの声小さくしてあります」

安「(笑)」

K「そういふのもいいけど、静かなのも



ラストのリフレインで2人の歌声が聴き良い感じに共鳴した

聞いてみたいなあ(笑)」

安「ええ(笑)。色々やってみたいよ」

(安井さんの歌流れる)

K「これは両方聞いてみましょう」

K「録音した歌を聴く」

K「私はシャウトしない方が好きだな」

野「僕の声が聞こえへんからなあ(笑)」

K「シャウトするのは庵のイメージにはあっているけど、静かな『かけら』でいきたいんですけど」

安「お任せします(笑)」

K「では、もう一回歌って休憩しましょうか」

甘い歌声の野中さんと対照的に、圧倒的な声量と迫力で歌い切る安井さん。リフレインの部分は両者の対比が早速に重なる。この歌の聞きどころとなるかもしれない。

歌い手の持つイメージを尊重して、作っていくとするKONNYさんのスタイルが印象的だった。

細かい部分まで突っ込んで話し合っていく。手とスタッフがそれぞれに個性をぶつけ合う。そんなスタジオで、太陽と月の収録はおこなわれていった。



真説サムライスピリッツ  
 武士道烈伝  
 声優一言インタビュー

リムルル

リムルルの新しい声優は…  
 中学2年生の  
 美少女  
 アイドル

松本恵

もうすでにご存じの方も多いと思うが、「真説サムライスピリッツ 武士道烈伝」のリムルルの声優は、声優初挑戦の「中学生アイドル」松本恵ちゃんだ。  
 彼女がリムルルのイメージにぴったりということで、プロデューサーに抜擢されたというのには有名な話だが、今回NF編集部ではそんな彼女にインタビュー。その飾り気のない素顔に迫ってみた。



© SNK・フジテレビ・ASATSU イラスト/シロー大野



リムルル/真説サムライスピリッツ武士道烈伝

おどなしように見えるが本当はノーマンな性格……!!

「芸能界に入ったきっかけは、小学校6年生の時、原宿でスカウトされました」  
 「今までの仕事の中で最も自分からしと思うのは、『モデルとドラマですね』  
 『最も印象深かった仕事、

『金田』『くんのドラマをやったこと』写真集を撮ったことです」  
 「年齢のわりにはしっかりしてるように見えますね」  
 「おどなしように見られますが、本当は結構ノーマンなんです」  
 「芸能界で目指している人は、

「一番の目標は内田有紀さんです。ドラマでも歌でも活躍してるからスゴイと思って」  
 「一番最初のビリフは、『あたしリムルルっていうの。ナコル姉さんを助けに

声優初挑戦の収録は普段の自分のままに演技！

松本恵  
 プロフィール  
 生年月日：1990年  
 出身地：東京都  
 10月25日  
 血液型：B型  
 趣味：絵を描くこと  
 特技：料理  
 主な仕事：「ガンタッキー」「ランドキーン」「フナ」「等々のVCM出演」  
 「NTV系」終らない夏、同「金田」の年の事件簿、NHK「結婚はいいから」等のドラマ出演。  
 10月に角川書店よりワー・スト写真集発売予定



## ▶リムル声優インタビュー

ゲームRPG、ネオジオもDから見習う ゲームライオンRPG、ネ



きたのに、姉さんあたしに帰れっていうの、という長いものでした」  
「うまくできませんでしたか？」  
「いえ、だいぶ取り直して。何回も。でもスタッフのみなさんが、何回失敗しても大丈夫だよ。って言ってもらったので楽になりました。」  
「TVドラマでの経験は役に立った？」  
「いえ、まだまだ経験不足です。」  
「リムルについて持っているイメージは？」  
「明るくて、元気!! です」  
「そのイメージをうまく表現できましたか？」  
「...と思います。とっても私

自身によく似ているところがありますから」  
**「大自然の  
おおきだより」**  
「アフレコでも面白い話はなにかありますか？」  
「声を取っている時に、ハナが鳴ったらしい(笑)」  
「難しかったのはどんなところですか？」  
「苦しいようなセリフをいう時ですね。『ウツウツウツ』とかいう...。それから『ビィー』とか『キッ』とかも難しかったです」



格闘技のかけ声などは難しかったのでは？」  
「うん。カンタン、カンタン(笑)!!」  
「地声との違いは？」  
「ほとんど同じですが、その点は楽でした。特にそのまんだつたセリフは、私リムルっていうの!! です」  
「逆に、特に声を作ったセリフは？」  
「すいませう。石けん取ってください。というもので」  
「特に気に入ったセリフは？」  
「大自然のおおきだより」  
「姉としてのナルルに感じてることは？」  
「自分にもあんな姉がいると助かりますよね(笑)」  
「ゲームプレイしますか？」  
「ええ、特にRPGや格闘ゲームが好きです」  
「リムルのイメージに合っているといわれることについてどう感じますか？」  
「そうらしいですね。プロデューサーの方が『イメージにピッタリだ』と決めてくださったからだと思う」  
「リムルについてどう感じますか？」  
「私自身、性格が似ていて、年代も同じリムルが大好きです。撮影のためにコスプレさせていただいたんですが、

格闘技のかけ声などは難しかったのでは？」  
「うん。カンタン、カンタン(笑)!!」  
「地声との違いは？」  
「ほとんど同じですが、その点は楽でした。特にそのまんだつたセリフは、私リムルっていうの!! です」  
「逆に、特に声を作ったセリフは？」  
「すいませう。石けん取ってください。というもので」  
「特に気に入ったセリフは？」  
「大自然のおおきだより」  
「姉としてのナルルに感じてることは？」  
「自分にもあんな姉がいると助かりますよね(笑)」  
「ゲームプレイしますか？」  
「ええ、特にRPGや格闘ゲームが好きです」  
「リムルのイメージに合っているといわれることについてどう感じますか？」  
「そうらしいですね。プロデューサーの方が『イメージにピッタリだ』と決めてくださったからだと思う」  
「リムルについてどう感じますか？」  
「私自身、性格が似ていて、年代も同じリムルが大好きです。撮影のためにコスプレさせていただいたんですが、

得意な科目は？」  
「美術や体育です。苦手なのは数学。クラスの友達によく教えてもらったりして。」  
「元気のヒケツは？」  
「毎朝、朝に入った曲を聴いて家を出ることかな。『マイラバ』とか。今日もやるぞ。って気分がのってくるんですよ。」  
「今後の活動予定を教えてください」

「休みの間はいいんですが、テストが大変ですね。両方こなしているって、どんな日か過ぎていく感じですね」  
**「元気のひみつは  
毎朝聴く  
マイラバ」**  
「JYCK学校の創立は？」  
「僕も入ってますよ、あの服、気に入ってます」



**★ 恵ちゃんの  
スライバート**  
オフの過ごし方：ねる・そうじ・遊ぶ  
得意な料理：カレー...かな  
描く絵：自分の頭の中で想像したこと。成績は...ひみつ

「役者の方では9月30日からNHK・ドラマ新銀河「結婚はいかか?」に出ます。主役はかたせ梨乃さんで、その妹役です。まわりの方に助けられがんばってます。ぜひ見てください。他には10月に宝島集、9月にはカレンジャーが出る予定です」  
「ファンの方にメッセージを。」  
「これからも、ずっとずっと応援して下さい(心)」



# THE KING OF Fighters '96

## ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96

### '96のシステム徹底解剖と 全キャラによる対人戦攻略!

KOFの最新作'96が登場して1カ月少々、まだまだ新発見も多い今日この頃。

そこで今回は、システム関係の解析情報を、いつもより多めに紹介! もちろん後半は全キャラ対応の対人戦攻略。今月もKOF三昧なのだ!

システム解析/ジェイケイ

SNK	格闘アクション	362M
MVS	発売中	9月27日発売予定
118,000円	カセット	10月発売予定
	32,000円	CD
		価格未定



当たり方によって横方向にぶっ飛んだり…

96では、いわゆるコマンド技と呼ばれる、レバー+ボタン入力の通常技が、全キャラ使えないようになった。これにより、前作で威風を振るった特殊技の中段攻撃はなくなった。

とはいえ今回は、ジャンプの昇りで技を出す「しゃがみ相手」に当てることでできる技が結構あるので、まあこれが中段といえは中段なんだけど。

とはいえ今回は、ジャンプの昇りで技を出す「しゃがみ相手」に当てることでできる技が結構あるので、まあこれが中段といえは中段なんだけど。

#### 特殊技 (コマンド技)

ここでは、それら的大幅変更をされたシステムと新システムを中心に、細かく解説、解析および活用方などを紹介していく。

前作'95では、システムは基本的に94を継承しつつ、一部に良および変更を加えた形だった。ところが最新作の96では、一部のシステムに過去のなごりは見られるものの、その多くに大幅な変更が加えられている。

## システム徹底解剖編

### ダッシュ/バックステップ

ダッシュとバックステップについては、これといって注目すべき点はない。

ただ、今回はバックステップ中に空中必殺技を出せる、という特性はなくなった。

### ぶっ飛ばし攻撃/空中ぶっ飛ばし攻撃

この2つも、基本的には前号で紹介した通り、地上、空中ともにキャンセル可能、カウンターでヒットさせたあととはぶっ飛び中の相手に追撃できる。(ヒット後の一定時間だけだが)

ちなみに、相手キャラの下半身にヒットさせたときは横方向に、上半身にヒットさせたときは上方方向にぶっ飛ばすような。背の低いキャラは上半身に当たることが多く、横方向にぶっ飛ばすのことが多い。





相手のパワーゲージがこのくらいあっても……



1 回の跳発でこれだけ減らせる。途中で中断しても同様

## 挑発

相手のパワーゲージを減少させる効果を持つ挑発。相変わらずMAXまで減ってしまつたゲージは減らせないが、今回は途中でキャンセルしても、必ず一定量のゲージを減らすことができるようにした。最後まで続けても同じ量やすいぞ。覚えておこう。

## 大／中／小ジャンプ

今回は大、中、小ジャンプと通常のジャンプの4種類が使えることで、空中戦での駆け引きも、かなりバリエーションが豊富になった。とりあらず、4種類のジャンプは通り出せるようにしておこう。

## パワーため



1 発攻撃を当てたらいい。まだゲージがたまらないのだ

ゲージの初期値はゼロ以下らしいので……

前でも紹介した通り、パワーゲージMAXの状態だと、攻撃力アップ、超必技が出る。ガードキャンセル緊急回避動作が使えるなど、数々の特典がある。'95でもそうだったが、自分でMAXまでためた場合は、MAX状態の持続時間が長く、持続時間中は何回でもガードキャンセル緊急回避動作がでるので、使つてソンのないシステムだ。ちなみに、ガード、ヒットとともに相手の攻撃を受けてゲ



ガードキャンセルならすつと無敵なので、こんな苦戦も可能

## 緊急回避動作

これといって特筆すべき点はナシ。今回は、1回の連続技で最終、というところからいはいは譲り入れておいてもいいだろう。その程度です。

## 緊急回避動作

前でも紹介した通り。出かからに一回だけ無敵時間があり、動作中はすつと投げられ判定が残る。無敵状態。ゲージMAX時にガードキャンセルで出した場合は、前後転ともに転がらなくなるまで無敵状態。



## 空中ガード

読んで字のごとく、空中で相手の攻撃をガードする。前号で紹介したか、垂直ジャンプor後ろジャンプ中にしかできず、地上の攻撃は特殊な場合をのぞいて空中ガードできない。詳しくは前号参照



これだけ離れると、空中ガードポーズを取ってくれまへん！

## ガード弾き／空中ガード弾き



MAXだったパワーゲージがゼロに戻されてしまう



ガードクラッシュになると、一瞬無防備なばかりか、

パワーゲージがMAX時にガード弾きされてしまうと、ゲージが1発でゼロに戻るの、注視が必要ナリ。

実はダウン回避が可能ナリ。いろいろ探してみよう！



## ダウン回避

転ぶ技を食らった時、地面に叩きつけられる直前にA/B同時押しするとできる。ダウン回避をするのと同じく、転ぶ技では大抵、転ぶ技で毎回素直に転んでいたら、いつまでも相手のペース。そんなわけで、ぜひとも使

いこなしたい。コツとしては、ボクッ連打ではなく、ダウンの着地直前に1発目押しして出すように感じる。転ぶ技とは、足払い、打撃必殺技、ふっ飛ばし攻撃が代表的だが、一部の投げ技、放り投げるタイプや、クラ

クのフッティングエルボを食った時もダウン回避ができる。逆に、特殊なモーションでダウンするもの、電の琴月や、大門の天地返しなどはダウン回避できない。

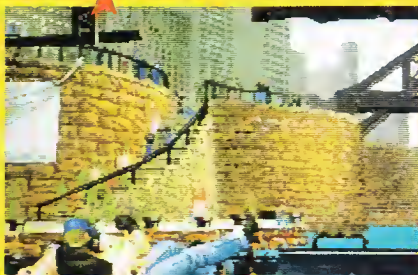
## 投げ技はすし

相手の投げ(必殺技の投げはダグ)を、組んだ瞬間に外すことができる。

やり方は、前号で紹介した通り、投げられた直後にA/B同時押しorレバー下方向+A/D(すれか)でOK。タイミングはヒアではないので、勝手になることも多いはず。

## 攻撃避け

前号で紹介した通り、大門五郎とクラークの「いかにも投げキヤラ」2人が使用可能。相変わらず避け動作は、打撃に耐えて無敵状態。そして投げられ判定はあり、分かっていると思うけど、今回はカウンター攻撃は出せないよ。



クラークのフッティングエルボを食った時も



例えば、このように、必殺技がキャンセルヒットすれば、



キャンセルブリッツボールまでワンセット

## カウンター

前回あった「カウンター攻撃」ではなく、純粋なカウンター

普通は必殺技の出力から、攻撃中に相手の攻撃を食らうと、このカウンター状態になる。前号で紹介した通り、転ぶ技でカウンターを取られると空中で一定時間食らい判定が残るので、通常「ヒット」だけの必殺技が2ヒットしたり、ふっ飛ばし攻撃キャンセル必殺技が空中ヒットしたりと、ヘンテコな連続技が決まってしまうことがあるのだ。

また、パワーゲージMAX時はダッシュや通常技の出力にもカウンターを取られるようになってしまう。注意。

カウンターを取られてしまった



ゲージMAXだと、ダッシュ中や通常技でも、

## クリティカルヒット

ラルフのラルフキック、レオナのムーンスラッシュなど、決まったモーションの部分でヒットさせた時に起こる。普通はヒットさせた時よりもダメージが大きいかなという感じがたが。



なぜかカードでもクリティカルヒット。なんで？

そのまま攻撃、なんでもできたりします。



## 打撃防御

でも、手堅くはすられてノックアウト！ ありや？

96の特徴的なシステム。一部の必殺技中に存在する特定のモーション中は、特定の部位（技により変化）に限って相手の攻撃を受け止めることができるというもの。特定のモーション中の防御、飛び道具にきた攻撃など、飛び道具だろうと、ジャンプ攻撃だろうと受け止めてくれる。ガードマークが出た時はすでに必殺技のモーション中

ファンガー、と打撃防御してみました



なので、前作であったガードキャンセルとは少し違うのだ。今回の、いわゆる対空必殺技は、このシステムを利用してある場合がほとんど、対空技以外の必殺技にも存在する。ちなみに、打撃防御で相手の攻撃を受け止めても、必殺技にはけずられてしまう。





# システム活用編

## 先行入力ボタン押しっぱなし

96年になって一新されたシステム群、みんなはうまく活用しているかな？ ここでは、NFが総力を結集して「ちょつとウン」解析した、システムまわりに関する情報を紹介しよう！

ド肝を抜くようなビックリ情報から、思わず吹き出しちゃうようなヘンコな現象まで、まとめて大放出！

## 暴れると投げられる理論!?

対人戦で猛威を振るっているガードさせてからの必殺投げ。弱攻撃を連打してもダメ、ジャンプも無理、無敵技も投げられて以上！ という中で、かなりはめっばいのだが……

実は簡単な対処法があった。それは、技を出したりせずにガードし続ける、というものの何らかの行動を取ると、すぐにガードボースが解けて投げられ判定ができてしまう。が、何もしないでガードし続けて

スキ間なく避け→投げの完成！



コマンド入力に少し自信がない人のために、非常に便利な必殺技の出し方を紹介しよう。それは、必殺技を出す時にボタンを押しっぱなしにする、というもので、こうすると、コマンドは押した後にしか成立しないはずが、そのあと少しの間は常に成立している状態になってくれるのだ。ちょっとわかりにくいと思うので、例を挙げて解説しよう。大門の攻撃避け→天地返

し、連係を狙うとき、攻撃避けが終わる少し前に天地返しのコマンドを完成させ、Cボタンを押しっぱなしにしてみると、攻撃避けが終わると同時に天地返しが発動してくれる。しかも、ある程度早めに入力することで、失敗時に通常技が暴発しなくなるとい

う特典もついてくるのだ。ほかにも、前転→必殺投げを狙うときに役に立って、クラウザーのカイザーウエーブ

が暴発する、弱攻撃のモーション中に投げ技を行えば、ボタンを押しっぱなしにす

さすれば、手堅く起き上がり無敵技すごい漢



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定



モチロク起き上りにも、コマンドボタン押しっぱなしは決定







96では、連打可能な弱攻撃から、ほかの弱攻撃(何でもOK)につなぐことが可能。例えば、キムのように弱攻撃はキャンセルできないが、連打は可能。1〜2発入れただけにしゃがみ弱パンチにつなぐことができる。

こうすれば、キャンセル空秒までつながら、おいしい連続技のできあがりというわけ。連打できるリーチの短い弱攻撃、リーチの長い弱攻撃、といった感じで、ほかにも有効活用できるキャラも多い。色々試してみようといで。

### 連続技基礎知識



人として暮れたいなら、人として暮れたいなら、人として暮れたいなら...

投げる側としては、ガードを読んだ自然にガードボスが解けるまで待ち、そのあと必殺投げを仕掛けたい。この辺は読み合いになる。

その間は投げられず、その間は投げられず、その間は投げられず...



普段は連続技にならないVスラッシャーも...



ハワケージMAXなら、手堅く連続技すい漢

### MAX時のヒット硬直変化

バッテリーMAX状態で攻撃するより反動が大きくなる(通常より間合いが離れる)のは前作同様だが、今回はジャンプ攻撃に限り、のけぞり時間も長くなる。ことが判明した。

例えは、ラルフのジャンプ強パンチキャンセル急降下爆弾パンチや、レオナの垂直ジャンプ強キック・キャンセルVスラッシャーといったところがMAX時だと連続技になる。ほかのキャラでも、ジャンプ攻撃をヒットさせたあと、少しグッシュしてからでも投げがうなりするのだ。



自分がMAX時にジャンプ攻撃を当てて...





こんな風にやっていると、かなひのピンチ



96をちょっとやり込むと、ジャンプで相手を跳び越してしまつたあとや、ジャンプ攻撃で裏に回られたあとなど、すぐに振り向けずに背中から相手の攻撃を受けてしまつたことがあるはず。この時は、振り向くまで自分の向いている方向、つまり通常と逆方向にガードする必要があるので。

# 後ろ向きだとガード不能!!

それならガードを逆にすればいいのかもしれないと、それもダメ。振り向いたあとは普通のガード方向に戻るため、逆ガードするのは危険なのだ。連続ガードになっていない相手の連係を食らうてしまつてしまう。そこで、以下の対処法をおすすめする。まずは後転で逃げる、とりあえずはこれが最

も安全かつ確実だと思う。

次に、何かの技を出す。技を出せばすぐに振り向いてくれるのだ。ただ、通常技だと潰されることが多く、出す技によっては、という感じ。ちなみに、ジャンプで跳び越してしまつたら、落地で必殺投げや無敵技を狙うという完技(?)も存在する。

次に、立ちガードしてみようとする。すぐに振り向いてくれるので、逆ガードになることはないのだ。でも、下段攻撃もくることがあると、ちょっと怖い気がする。ちなみに、背中向きで攻撃をガードしているとき、ガードポーズが解けるまで待つてから攻撃されると同様の現象が起きる。知らないとそのにつけこまれる可能性もあるので、対処方法は覚えておこう。



✓にレバーを入れてガードしようにも...

高い位置で裏回りジャンプ攻撃を逆ガードしたあと...



いつまでも裏向いていまへ。これまたピンチ!





例えばリョウの近距離パンチ中に超必殺技コマンドを入れると



近距離パンチがボムコマンドヒット。すかさずキャンセル必殺技を決めるらしい。

通常は1回しか当たらないけど、攻撃判定のあるグラフィックが複数枚あり、なにかフキヤセルがかかる技(京ならしやがみ強パンチやぶっ飛ばし攻撃など)に、出せない状態でキャンセル超必殺技を入力すると、なぜか複数回ヒット(ガード)するようになるのだ。

超必殺技のボタン部分を押しっぱなしにしても、技にもよるが3段、4段と当たることもある。

有効活用できる例としては、リョウの近距離立ち強パンチがある。キャンセル超必殺技入力で2ヒットするようになり、さらに2段目キャンセルで猛虎闘天剛につないだりできる。覇王頭拳+C押しつけて自動的に2ヒットしてくれるので、先行入力利用、実戦で狙えくもないはず。



ぶっ飛ばし攻撃にキャンセル超必殺技で、いっぱい当たりましょ

## キャンセル超必で多段ヒット



レオナなど、空中超必殺技があるキャラなら、出せない状態キャンセルで跳び込み攻撃が空中2ヒットするゾ!

京、リョウ、チャンなどは、この入力でぶっ飛ばし攻撃をガードさせれば、2~3回当たる、ガードクラッシュになりやすい。2段目以降は威力が減っているため、当てることを目的とするのではなく、最初これをガードさせて、そのあと本命の技でガードクラッシュを狙うのが実戦的だ。また、レオナやキムなどの空中で超必殺技を出せるキャラは、ジャンプ攻撃のヒット数を増やすことができるぞ。

この入力での2段目以降にはキャンセルがかかるかなどはキャラや技によつて違う。見た目がフルフル(?)してる技や、アッパ、まの技が該当しやすいので、自分のキャラでも試してみよう。



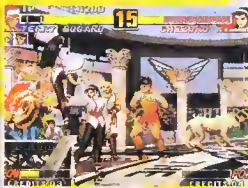


## プロフィール

名前：神楽ちづる  
格闘スタイル：神楽流古武術  
八咫詠古武術の奥義を守護する  
誕生日：6月28日  
年齢：22歳  
出身地：日本  
血液型：AB  
身長：165cm  
体重：52kg  
スリーサイズ：B85・W57・H84  
趣味：舞ること。バイクレース（昨年度全日本GP総合3位）  
好きな食べ物：辛いもの  
得意スポーツ：バイクレース（趣味もがなっている）  
大切なもの：飼っている文鳥のチーちゃん  
嫌いなもの：理不尽なこと

## 神楽ちづるの必殺技

必殺技名	技特性
百舌 天神の理 (ひゃくかつ てんじんのことわり)	残像を引きながら繰り出す対空技
武吉拾武活 神速の祝詞 (にひゃくじゅういつく しんそくのりこと)	残像を引きながら繰り出す突進技
武吉拾武活 神速の祝詞・天端 (にひゃくじゅういつく てんぽうにひゃくしんそくのりこと・てんずい)	上の2つの必殺技からの追加攻撃
百八活 玉響の琴音 (ひゃくはつかつ たまよりのしづね)	飛び道具返し（サイコロフレクターのようなもの）
裏面八拾伍活 零枝の櫻 (うりめんはちじゅういつく れいぎのいずは)	必殺技返し、攻撃を当てられたキャラクターは、一定時間（通常15秒）の間、必殺技が使えるようになる
裏面百八活 三輪の布陣 (うりめんひゃくはつかつ さんりんのはふじん)	残像を引きながら繰り出す乱舞技



超反応で出てくる無敵技。強いぞ

鏡」を守護するべき神楽家の末裔である。彼女は、封印が解け、動き出したオロチ一族を再度封印すべく、彼らを倒すことのできる人間を探すため、今回の「K.O.F.」を開催し、最終戦の前に現れ、闘試を要求するのであった。22歳という年齢の割に、落ち着いており気品があるが、決して大人っぽくはない。



残像つきの突進技。痛いです

「護りし者」

## 神楽ちづる【中ボス】 CHIZURU KAGURA

### ゲーニッツ必殺技

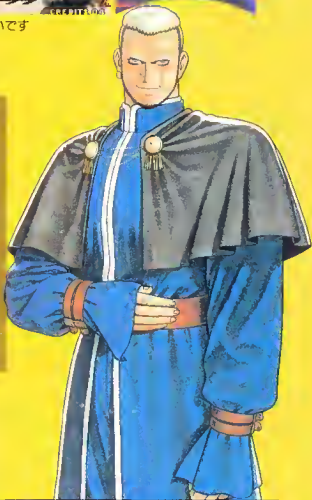
必殺技名	技特性
「HOKAZO」 (よのかせ)	地面から風を起こす技
BAH'E TOKOBY'G3 (わんひょう・とこぶせ)	指を鳴らして下方に真空波を起こす
BAH'E MAN'EIN (わんひょう・まめつ)	指を鳴らして上方に真空波を起こす
TEFA (ひょうが)	テレポートする技
真八稚女・MIGUY'HI (みずち)	乱舞技
真八稚女・MIGOCOROKY (じっそうこく)	パワーMAX時の乱舞技
HAI'LOKOKY (やみどうこく)	風で相手を包み込む、投げ技

「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」との異名を持つ、オロチ一族の牧師。彼は風を憑のまに操るという特殊能力を持ち、その戦力力は計り知れない。それを証明する手段としていうと、

当時25歳のルガール・バーンが彼である。さらに驚くべきことに、その時ゲーニッツは18歳の青年であったという。牧師という立場ゆえ、物腰

## プロフィール

名前：ゲーニッツ  
格闘スタイル：オロチの力（おもに風を使う）オロチハ  
継業、四天王の1人  
誕生日：7月20日  
年齢：41歳  
出身地：不明  
血液型：不明  
身長：185cm  
体重：80kg  
趣味：ロッククライミング  
好きな食べ物：キノコ料理  
得意スポーツ：ウインドサーフィン  
大切なもの：密やかな  
嫌いなもの：過大な人間



「オロチ四天王の1人」

## ゲーニッツ【最終ボス】 GOENITZ



八稚女とつくだけあって、どこか似ている



すっげー減る投げ技。投げ間合いも激しい





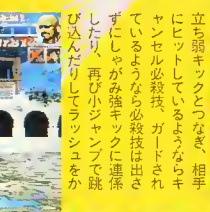


しゃがみ弱キックでピン...



近距離立ち弱キックでシ、高早キキャンセルして...

しゃがみ弱キックでピン...



しゃがみ弱キック×  
↓近距離立ち弱キック  
強真空片手胸or紅丸コレクター

ただし、自分が画面端にいる時は真空片手胸を決めても間合いが離れないので、反撃を受けてしまう。近い込まれていて時のみ紅丸コレクターに切り替えられれば強い。代わりにコマンドの簡単居合い撃でもいいが、威力が低い。ええ反動三段蹴りにもつなげられないので、あまりオススメできない。ちなみに、クラークに紅丸コレクターを決めた時のみ、ダウンしてるところに上段技での追いつける。しゃがみ弱キックからの連続技を決めると非常に強力だが、ほとんどの場合で、多段ヒットでメリハリ減らせるので、

もし敵の合間を縫って跳び込まれてしまっても、落ち着いてふっ飛ばし攻撃を出そう。判定がかなり強いので、ほとんどのジャンプ攻撃を返せるのだ。反応速度重要！さすがに立ち蹴りだけでは単調になりがちなので、小ジャンプでの跳び込みも混ぜて攻めよう。使うのは横に長い強キックか、下に強いふっ飛ばし攻撃。

相手は決まった位置に倒れるので、着地してしゃがみ弱キック！

立ち弱キックとつなぎ、相手にヒットしてつなぎ、キャンセル必殺技、ガードされていようなら必殺技は出さずにしゃがみ弱キックに連続したり、再び小ジャンプで跳び込んだりしてラッシュをかける。

# お手軽連続技

リーチの長い足技でチクチク攻めろ！



二階堂紅丸  
攻略/モリスケ

## 対人戦攻略

**技コマンド表**

●投げ技  
キャチアンドバック → または → C  
フクロスープレックス → または → D  
スピニングニードロップ  
ジャンプ中 → 以外 + CarD

●必殺技  
雷撃拳 → 1 + A or C  
空中雷撃拳  
ジャンプ中 → 1 + A or C  
真空中手繰り → 1 + A or C  
スーパー飛燕キック → 1 + A or B or D  
屈み蹴り → 1 + A or B or D  
反動三段蹴り  
屈み蹴りヒット中 → 1 + B or D  
紅丸コレクター  
接近して → 1 + 1 + A or C

●弱必殺技  
雷光拳 → 1 + 1 + 1 + A or C

**キャンセル表**

	A	B	C	D
近距離立ち				
遠距離立ち		X	X	X
しゃがみ弱			X	
真空中ジャンプ	X	X	X	X
強必殺技	X	X	X	X
ふっ飛ばし技				
空中への飛込み技				

リーチの長い遠距離立ち弱キックやしゃがみ強キックを使つてチクチク攻めよう。立ち弱キックは出が早く、キが小さいので、適当に出しているだけでもかなり押せる。しかも足が斜めにに向いているので、横がって跳び込むようにして相手に当たる。ことが多い。この使える弱キックの下段技をつぶせる立ち強キックや、出が早いしゃがみ強キックを混ぜて攻めよう。

しゃがみ弱キックとつなぎ、相手にヒットしてつなぎ、キャンセル必殺技、ガードされていようなら必殺技は出さずにしゃがみ弱キックに連続したり、再び小ジャンプで跳び込んだりしてラッシュをかける。

しゃがみ弱キックとつなぎ、相手にヒットしてつなぎ、キャンセル必殺技、ガードされていようなら必殺技は出さずにしゃがみ弱キックに連続したり、再び小ジャンプで跳び込んだりしてラッシュをかける。

●キャンセル表中の のついた技はキャンセルのかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがつかない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。





天地返してポイツ。地獄極楽落としならさらに強力

●近距離立ち強キツク  
キヤンセル天地返し

ジャンプ強キツクからこの  
連続技につなぐこともできる  
気絶させた時に狙っていこう

●しゃがみ強キックOK  
中ふっ飛ばし攻撃↓切り  
株返し

「ただし、ジャン強キックを低い打点で打てる必要がある（高いと着地後がつかまらない）。通常、跳び込みから狙うのは、ジャン強キック、天地返しの際がいいだろう。これなら多少打点が高くてもつながるぞ。」

「ダウンの相手は切り株落してつかむという豪傑は連続技。実は完全な連続技ではない。ダウン回避をされるとか、構むことではできない。威力は結構デカイので、ダウン回避を多用しない相手は狙ってもいい。切り株落しは、



## 技コマンド表

- 駆け技**  
十字締め(近距離) → または ← + □  
つかみ叩きつけ(遠距離) → または ← + □  
送り足払い → または ← + □
- 必殺技**  
地響震 → ↓ ↓ ↓ + Aor C  
超受け身 → ↓ ↓ ↓ + BarD  
雲つみおどけ → ↓ ↓ ↓ + A  
超大外刈り → ↓ ↓ ↓ + B  
切り株返し → ↓ ↓ ↓ + C  
天地返し  
接近して → ↓ ↓ ↓ + C
- 超必殺技**  
地獄極楽道と  
接近して → ↓ ↓ ↓ + C

攻撃をよけて接近できればベスト



そのあとには迷わず  
天地返しを。もち  
ろん、出せるなら  
地獄極楽落とした

## キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち				
遠距離立ち				×
しゃがみ		×	×	
無敵ジャンプ	×	×	×	×
倒れジャンプ	×	×	×	×
しゃがみはし攻撃				
空中からしゃがみはし攻撃		×		

無敵技（「打撃防御技」）を出すと読んだら、攻撃避けでかわして天地返しして対処しよう。

最後に。天地返しを狙うときは先行入力（28ページ参照）を利用するようにしたい。結構成功率が上がると思うぞ。



跳び込み封じや遠めの対空に使える

中間距離では、リーチが長い遠距離立ち弱キックに、判定が強くジャンプ防止にもなる遠距離立ち強キックを混ぜて牽制し、弱超受け身や前転から天地返しを狙つていこう

ち弱キツク・キャンセル弱超  
受け身・天地返しといった連  
係もいいだろう。

とりあえず攻撃避けをして  
みるのも一つの手。特に突進  
技を使ってくる相手に有効で、



ダッシュから前転すれば逆側に回れる



だいもんごろう  
**大門五郎**

攻略/ジェイケイ

# 对人戰攻略

3



# 強力な 連続技を持つ 万能キャラだ！



や がみ いおり  
**八神庵**

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## お手軽連続技

●ジャンプ攻撃 しやがみ弱キック×2→3 キャンセル百式拾七式葵花

庵のベシック連続技。初心者でも手軽に出すことができ、百式拾七式・葵花以下、葵花がラストまで入るので、トータルでダメージを与えることができる。画面端なら3発目を弱百式・鬼焼きに換えることもできる。



●ジャンプ攻撃 近距離強パンチ→キャンセル肩風→ダッシュ近距離強パンチ→キャンセル葵花 or キャンセル肩風



この連続技に慣れたらキャンセルする技を葵花から肩風に変えて、さらにダメージだけではダメージがないが、肩風の壁面が解けたらダッシュで相手に近づき強パンチを入れることができるので、強パンチをキャンセルし葵花や肩風をためてやろう。

新技の肩風を組み込んだのもしい連続技。近距離強パンチやしがみ強パンチ、しやがみ弱キックなどをキャンセルして肩風を入れる。肩風だけではダメージがないが、肩風の壁面が解けたらダッシュで相手に近づき強パンチを入れることができるので、強パンチをキャンセルし葵花や肩風をためてやろう。

いじを短え！  
余談だが、相手が画面端ちよい前の時に相手のジャンプの落ちきわに葵花を2発目まで入れることができれば、浮いている相手に葵花で追い討ちすることもできる。機会があったら試してみよう。

ダッシュからいじが入れば、

遠距離戦では弱パンチなどの頭技や百八式・闇払い（以下、闇払い）で牽制しよう。跳び込んできたり、突進技で攻めてきたら、百式・鬼焼き（以下、鬼焼き）で撃退した。ダッシュなどで撃退した。ダッシュなど様子を

こちらから攻めたい時はガードされてもスキのない武百拾七式 琴月 陰（以下、琴月 陰）をいなり出したりダッシュを使いしたりして攻めよう。垂直ジャンプで避けようとする相手にはダッシュから鬼焼きを含めてやろう。また、遠くで牽制技を出しつつ、空キャンセルをして琴月 陰を出すとより効果的

反撃する相手には鬼焼きで潰す

いつも琴月 陰だとバレルので、闇払いなどに換えよう。琴月 陰をガードされたら葵花や鬼焼きで反撃をつぶしたり、再び琴月 陰を出そう。後転して様子を見たり、前転して肩風を使うのも効果的だ。

近距離戦ではキャンセルがかり、連打が利くしやがみ弱キックを主体に攻めよう。そして、ぶつ飛はし攻撃やリイチの長い遠距離立ち強キック、しやがみ弱キック、各種強パンチを混ぜていき

## 対人戦攻略

### 技コマンド表

- 投げ技  
逆割り → または → + O  
逆逆割り → または → + O
- 必殺技  
百式・鬼焼き → ↓ ↓ + A or C  
武百拾七式・琴月 陰 → ↓ ↓ + B or D  
百拾七式・葵花 → ↓ ↓ + A or C  
(3回連続入力)  
無風 接近して → ↓ ↓ + O + C  
百八式・闇払い → ↓ ↓ + A or C
- 相必殺技  
禁千式自給合式・八極女 → ↓ ↓ ↓ ↓ + A or C

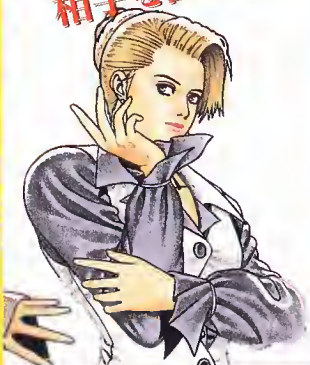
### キャンセル表

	A	B	O	C
近距離立ち				
近距離立ち	×	×		×
しやがみ				×
半回ジャンプ	×	×	×	×
強のジャンプ	×	×	×	×
3つ飛ばし攻撃				
空中ぶっ飛ばし攻撃		×		

●キャンセル表中の がついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



キャンセル  
必殺技で  
相手を固めろ!



### マチュア

攻路/修羅騎士 鷹

お手軽連続技

●密着状態からしゃがみ弱パンチ×3→キャンセル強メタルマサカー

といったって簡単、なわかつ地上戦でのメインになってくる連続技。また、密着状態でもしゃがみ弱パンチの数を1、2発でやめてから出してみよう。すると、メタルマサカーヒット後の相手との距離が、ちょうどしゃがみ弱パンチが居る位になるのだ。固める際には有効だ。

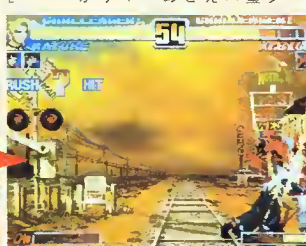
●ジャンプ弱キックへ2段→近距離立ち強キック1段目→キャンセル弱デイスайд

この連続技は実用的でないが、見た目が美しいので余裕があればぜひ狙ってほしいぞ。実用的なところ、ジャンプ弱キックのあと、1発目が2段である近距離立ち弱キックへつないで、2段目にキャンセル強メタルマサカー



出が早い近立ち弱キック。これも2段技

が安定、ジャンプ弱キックからのつなぎが完璧なら近距離立ち強パンチ(2段)に変えよう。この状態だと弱デイスайдも決めることができる。また、1段目キャンセルだとしてデイスайдや強デスロウが2段目まで入る。



最後はメタルマサカーで締め。実は減らない



#### 技コマンド表

●投げ技	
デスブロウ	→または←+□
バックラッシュ	→または←+□
●必殺技	
デスロウ	↓+←+A+B+C (8回連続入力)
メタルマサカー	↓+←+B+B+C
デスベアー	↓+←+A+B+C
デイスайд	↓+←+A+B+C
●超必殺技	
ヘブンズゲイト	↓+←+A+B+C



さりげに挑発は重要。簡単に減らせるのを忘れずに

マチュアは非常に簡単に動かせるうえに、近・中距離で使う技にかなり強力なものがそろっている。対人戦、C.P.U戦の両方で猛威を発揮できるキラー技だ。もちろん簡単ということも初心者さんにも使ってもらいたいぞ。接近戦では、出の早いしゃがみ弱パンチで徹底的に牽制しよう。そして、技がヒットしたら数発入れ込んだあとにキャンセルをかけて、強メタルマサカーへつないでいよう。そして、技がガードされた時は、しゃがみ弱パンチ1つ飛ばし攻撃。キャンセル弱メタルマサカー(スキが若干小さい)という連続で攻めていくといいぞ。

メタルマサカーを3つとあともうひとつに反撃してくるような相手には、弱のデスベアーを出してみるのもいいぞ。また、攻め込んでいる隙に気をつけなければならぬのは、相手のバウゲージ。メタルマサカーをガードされると結構バウゲージが上がる。逆中間距離で相手が跳び込んできたら、1つ飛ばし攻撃や近距離立ち強キックや、早めに出す必要がある、空中1つ飛ばし攻撃(真下)などで迎撃していこう。

逆に中間距離で相手が跳び込んできたら、1つ飛ばし攻撃や近距離立ち強キックや、早めに出す必要がある、空中1つ飛ばし攻撃(真下)などで迎撃していこう。

#### 対人戦攻略

#### キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
近距離立ち	○	○	○	○
しゃがみ	○	○	○	○
空中ジャンプ	○	○	○	○
必殺技	○	○	○	○
必殺技	○	○	○	○
必殺技	○	○	○	○
必殺技	○	○	○	○



これだけでなんとかなる気も...



密着してしゃがみ口が入れば、近立で弱くが連続技になる。さらにキャンセルアフェストも確定だ。



近距離立ち弱キックは出が早くキャンセルがかかるので、常に必殺技を入れておこう。ガイドされて、ゴアフェストを入手しておくで相手の反撃を吸ってくれることも多く、使える戦法だ。

対空には早めの昇り強キックや、遠距離立ち強キックの先端を当てる感じを出していこう。また、しゃがみ弱キックは相手の跳び込み攻撃を空振りさせることができるので、相手の目の前に着地したらこ



相手の跳び込みをかき取り、地上は前転でかわしたあとは、

確実なゴアフェストを決めていきたい。練習あるのみ

●ジャンプ攻撃・近距離弱キック2段階・キャンセルセルゴアフェストorネガティブゲイン

出の早い通常技からのキャンセルなので、ジャンプ攻撃・近距離立ち強キックは、最後はダウンも奪える連続技。近距離立ち強キックから決めるやすい強パンチがいいわ。

●ジャンプ攻撃・近距離強パンチ2段階・キャンセルセルサイドorネガティブゲイン

ジャンプ攻撃から決めるやすい強パンチは、近距離立ち強キックの長い時間攻撃をしているので、キャンセルセルサイドorネガティブゲインを狙うのが比較的簡単だわよん。

ジャンプ攻撃とレウナスを併用して使えば、連続技が比較的狙いやすいわ。近距離立ち強パンチは、近距離立ち強キックの長い時間攻撃をしているので、キャンセルセルサイドorネガティブゲインを狙うのが比較的簡単だわよん。

## お手軽連続技

強力な  
ダウン連続技で  
攻めて攻めまくれ！



バイス

攻略/蒼炎闘士ゆーち

## 対人戦攻略

### 技コマンド表

●必殺技	
デスブロウ	←または→+□
バックラッシュ	←または→+△
●必殺技	
アウトレイジ	↓+↖+Bar□
レイヴナス	ジャンプ中↓+↖+Bar□
ゴアフェスト	接近して→↖↓+↖+□
ディサイド	↖↓+↖+Aor□
●必殺技	
ネガティブゲイン	接近して→↖↓+↖+△+□

### キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	×	○	○/×	○/×
遠距離立ち	×	×	○/×	○/×
しゃがみ	×	×	×	○/×
重量ジャンプ	×	×	×	×
同時ジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃				
空中でふっ飛ばし攻撃				

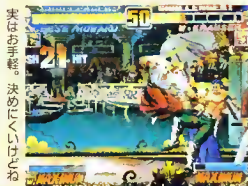
早出しが必要だが、判定は強い

せるようにしておこう。そして、スキあらはジャンプ攻撃やジャンプを振りコマンド投げをしっかりと狙っていく。

●キャンセル表中の「○」のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集欄調べによるものです。



**●近距離立ち強キック**  
**(1段階目) キャンセル強**  
**飛び目録**  
 威力より見た目を重視した連続技。たまにはいいかも。あは、自分のパワフルゲージがMAXの時に、ジャンプ直後の前方中ジャンプ強パンチを繰り返すというものがあ。背の小さいキャラ以外が、立ち状態で食らった時に入るぞ。ほんとにね。



実はお手軽、決めのいいやつ

## キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち				/X
遠距離立ち	X	X	X	X
飛び目録		X		
強パンチ		X	X	X
敵の強パンチ		X		X
強パンチ		X		X
強パンチ		X		X

## 技コマンド表

●必殺技	
攻撃方必殺技	→または←+C
真空投げ	→または←+D
●必殺技	
疾風拳	↑↑↑+A
ダブル疾風拳	↑↑↑+B
疾風拳	↑↑↑+C
ジャンプ中	↑↑↑+AorC
上段当て身投げ	↑↑↑+D
中段当て身投げ	↑↑↑+D
知能家	→↑↑↑+AorC
飛翔目録	→↑↑↑+AorC
●必殺技	
レイジングストーム	↑↑↑+AorC



**●近距離立ち強パンチ**  
**キャンセル弱必殺拳**  
 基本的な連続技。立ち強パンチしやがみ強パンチでも代用できるので、やりやすい方を使おう。ただ、キャンセルのタイミングが違ったり、間合いが違ったりするとながらないので注意が必要だ。おもな狙いどころは、相手の大技のスキや、ジャンプ攻撃がヒットしたあとなど。確実に決めていきたい。



意外と出が早い近距離強パンチ

弱必殺拳。その場で減じはるぞ



逃げ疾風拳なら跳び込まれても大丈夫

状況に応じて  
 攻め方を変えよう!!



## ギース・ハワード

攻略/ジェイケイ

必殺技の性質上、ガンガン攻めるのはきつい。じっくりと相手を見つめ、状況に応じて技を出していく必要がある。そんなキースだが、疾風拳は頼れる技だ。スタート直後ぐらゐの間合いで垂直ジャンプして撃つたり、相手が突っ込んでくるのに備えて、バックジャンプから撃つたりしていい。これで牽制しつつ、たまにダッシュから遠距離立ち強キックを出ていったら、中ジャンプ強パンチ 昇りて出して、跳び込めたりしていいぞ。



使える立ち弱キック。地上戦の要だ



中段当て身は相手を選んで使うこと

## 対人戦攻略

身投げといった引っかけ、いったん様子を見て相手の技を空振りさせた後に攻撃。ジャンプしがちな相手に立ち強パンチを多めに使う、といった感じでいい。地上戦の要だ。

近づいてくると、連発できるしゃがみ弱パンチを中心に闘おう。これがヒットしたら、2〜3発入れてから遠距離立ち強キックが連続技になるぞ。

近づいてくると、連発できるしゃがみ弱パンチを中心に闘おう。これがヒットしたら、2〜3発入れてから遠距離立ち強キックが連続技になるぞ。

近づいてくると、連発できるしゃがみ弱パンチを中心に闘おう。これがヒットしたら、2〜3発入れてから遠距離立ち強キックが連続技になるぞ。



# 奇襲攻撃 からの2択で 相手の気絶を狙え!



## ヴォルフガング クラウザー 攻略/モリスケ

### お手軽連続技

●ジャンプ強パンチ・しゃがみ強パンチ・弱カイザーキック

跳び込みから決める連続技、気絶させた時に狙うといい。ただし、しゃがみ強パンチは若くは遅いので、ジャンプ強パンチをできるだけ引きつけて当てよう。段数は3ヒットながらも威力はかなりのもの。

●近距離立ち弱パンチ×2  
●近距離立ち弱キック  
●カイザースープレック

クラウザーで唯一連打の利く近距離立ち弱パンチからの連続技。カイザースープレックの投げ合いの広さをじっくりと味わえるナリ。ただし、これは相手と密着した時に入る連続技なので、ジャンプ攻撃から狙う場合は3発目をばくよくよにしよう。

しっかりガード。いい感じだ



連打の出るスピードが全体的に速いので、接近は非常に不利。そのため常に相手と距離を置いて闘おう。

中間距離では遠距離立ち強キックや、しゃがみ強キックで牽制しよう。立ち強キックはリチが長く攻撃判定が少しの間残るので、置いておく感じに使える。しゃがみ強キック

リチが長いので奇襲を

かけよう。ガードされた時は、

逃げてジャンプ強キック(中段)

かしゃがみ強キックの2択を

仕かける。強攻撃が4回も発

ヒットすれば気絶を奪えるの

で、二つめの2択は重要な

### 対人戦攻略

#### 技コマンド表

- 飛び技  
クリフハンガードロップ  
→または→+C  
カイザードライバー!  
→または→+D
- 戦技  
ブリッツボール・上段  
→+AorC  
ブリッツボール・下段  
→+BorD  
レグトマホーク  
→+BorD  
カイザーキック  
→+AorBorD  
カイザーデュエルソバット  
→+AorBorD  
カイザースープレックス  
接近して→+AorBorC  
●格闘技  
カイザーウェーブ  
→+AorBorC

#### キャンセル表

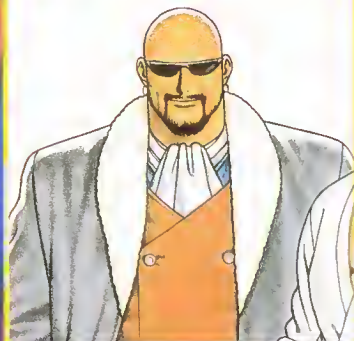
	A	B	C	D
近距離立ち	×	×	×	×
近距離立ちしゃがみ	×	×	×	×
直前ジャンプ	×	×	×	×
初めジャンプ	×	×	×	×
ぶっ飛ばし突撃				
空中ぶっ飛ばし攻撃	×			

●キャンセル表中の、のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



画面端に追いつめ  
飛び道具ラッシュだ!

### お手軽連続技



# Mr.ビッグ

攻略/モリスケ

### 立ち弱パンチ・強カリフォルニアロマンス

便宜のある技をガードした時や、必殺技を空振りしにあとのふとしたスキに決めたい連続技。

立ち弱パンチは近距離と遠距離での違いはないが、先端が当たった場合は強カリフォルニアロマンスがつかない。ある程度は間合いを詰めてから出した方がよい。庵やマチュアの突進乱舞技をガードしたあとに決められる連続技、ということも覚えておこう。

### ●遠距離立ち強パンチ 1段階目・弱プラスターウェーブ

遠距離立ち強パンチは出が速いので、プラスターウェーブの入が比較的簡単にできる。ガードされても反撃は受



グンナーイ。大技を空振りした所に狙ってみよう

振りは遅いがリーチのある遠強Pから...

### 技コマンド表

●遠げ技	スピニングランサー →↓↘+A+BorD クレイジードラム AorCボタン連打 カリフォルニアロマンス →↓↘+AorD
●必殺技	●超必殺技
グラントプラスター ↓↘↘+AorD	プラスターウェーブ ↓↘↘↘+AorD
クロスダイビング →↓↘↘+AorC	

### キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
遠距離立ち	○	×	○/×	×
しゃがみ	○	×	×	×
両足ジャンプ	×	×	×	×
前足ジャンプ	×	×	×	×
ぶっ飛ばし攻撃	○			
空中でぶっ飛ばし攻撃	×			

相手飛び道具をガードしたなら、遠距離立ち強パンチの1段階目キヤンセルをかけて強グラントプラスターへ弱クロスタイピングも可。撃つたり、中ジャンプを繋がり空中でぶっ飛ばし攻撃、中段には見事にヒットし、前技でも抜けられにくい。無敵技外ではまず返されないの、かなり強力な戦法といえる。



対空はコレ。遠距離弱キックも実は使える

まずは弱パンチを打ちまくるため、通常技のリーチが全体的に長いビッグ、リーチのある攻撃やスキの小さい飛び道具でチェックを強制的にスキをつけて、飛び込みラッシュをかけていく。

牽制には立ちとしやがみの弱パンチ、2ヒットする遠距離立ち強パンチ、キヤンセルのかかるしゃがみ強パンチ、振りは大きいがリーチのある立ちとしやがみの強キックを使う。



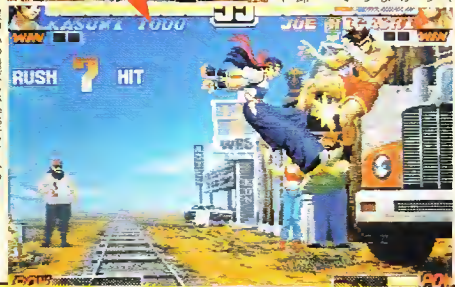
追いつめはこっちのもの。ウハウハ状態だ



中段ナイトフイーバー!!

### 対人戦攻略





●ジャンプ強キック・近  
距離離立ち弱キック・キャ  
ンセル電撃打・空中ふっ  
飛ばし攻撃

ダメージの高い連続技。電  
撃打はあまり間合いが広く  
ないので、ジャンプ攻撃から  
つなぐなら、キャンセルを考  
える技を弱攻撃にする方が可  
能なので、手堅く空中ふっ  
飛ばし攻撃を決めておこう。

## お手軽連続技

# ふっ飛ばし 攻撃系が対人戦での 攻撃の要だ



## 藤堂香澄

攻略/DSP-たろりん

### 技コマンド表

- 必殺技  
百足踏み → または → +C  
強牛掛け → または → +D
- 必殺技  
駆け込み → +AorC  
空中重ね当て → +AorC  
ジャンプキ → +AorC  
白山飛 → +AorC  
滅身電撃 → +B  
殺拳連続 → +D  
電撃打 → +D  
接近して → +AorC
- 超必殺技  
超重ね当て → +AorC

### キャンセル表

	A	B	C	D
近距離離立ち				
遠距離離立ち				
ジャンプキ				
白山飛				
滅身電撃				
殺拳連続				
電撃打				
接近して				
超必殺技				
超重ね当て				

ジャンプ強パンチは、一段目をガ  
ードしたあとにし  
やがみガードに切  
り替えて、もう2  
2段目が当てるこ  
とをしよう。ち  
よつとイ技、  
ただし間合いが  
離れてしまふので、  
フィニッシュは重  
ね当てにしよう。



香澄は空中ふっ飛ばし攻撃  
かなり強いので、攻撃のキ  
ック作りとしては、中距離  
から小ジャンプ空中ふっ飛ば  
し攻撃で跳び込むのがよい。  
さらにキャンセルで空中重ね  
当てを出しておくと、相手が  
空中ふっ飛ばし攻撃をカウン  
ターで食らうてくれた時に連  
つ攻撃が通る。

## 対人戦攻略

連続ヒットするのでおぼろ  
接近してからは、しゃがみ  
弱キックや立ち弱パンチなど  
の弱打からふっ飛ばし攻撃に  
つなぐ。キャンセルし重ね当  
てを出して相手を面めていく連  
係が有効。相手が割り込もう  
としてきても、ほぼふっ飛ば  
し攻撃が通る。



ジャンプ直後に当たることとし

技、追いつた空中ふっ飛ば  
し攻撃まで決めればタイジ  
はかなりのものだ。連続技に  
組み込む他にも、相手の突進技  
をガードしたあとにタイ  
レクターを狙っていく。

●キャンセル表中の「の」ついた技はキャンセルがかかることを表しており、Xのついた技はキャンセルがかけられない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



跳び込みから近距離立ち強パンチにつないで……



キャンセル必殺忍蜂で締め。お手軽だが威力はなかなか

●ジャンプ強キック・近距離立ち強パンチ・キャンセル強必殺忍蜂  
必殺忍蜂の威力がかなり高いので、おすすめる連続技だ。ガードされた時のことを考えると強龍炎舞の方が安全だ。

●しゃがみ弱キック↓近  
距離立ち弱キック↓キヤ  
ンセル弱必殺忍蜂or超必  
殺忍蜂

しやがみ弱キツクは本来スキの大きい技だが、タイミン  
グよく立ち弱パンチか立ち弱

## キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち				
中距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	-	-
距離をキャンプ	○	×	×	-
近いキャンプ	-	×	-	-
空手飛ばし攻撃				
空中ぶっ飛ばし攻撃				

弱キックの戻りモーションがキャンセルされて連続が入ってくる。この現象を利用して連続技なのだが、タイミンがちょっと難しいので練習が必要だろう。

超必殺急降につなぐ場合は、しやがみ弱キックのあとにしやがみ中キックで立ち弱キックを出しそこからしやがみ中キック→中キック→中キックを出すことができるぞ。

## 技コマンド表

- 没頭技**  
不知火刺鰐 → または ← + C  
風車刺し → または ← + D  
夢桜  
ジャンプ中 ↑ 以外 + CarD
- 必殺技**  
花嫁頭 ↓ ↓ ↓ → + AorC  
飛龍翼 ↓ ↓ ↓ → + AorC  
飛龍炎突 → ↑ ↓ + B or D  
必殺露蜂 ← ↓ ↓ ↓ + B or D  
ムササビの舞  
↑ ↓ ↓ ↓ → + AorC  
(ボタン押しっぱなし)  
・ジャンプ中 ↓ ↓ ↓ → + AorC
- 超必殺技**  
超必殺之蜂  
↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + B or D



これもリーチを活かすために先端を当てていくこと



入うや花や長〜い立ち弱バンチでチクチクと..

舞は攻める時に使える強い連係といえるものがちよっと少ないので、前後にウロウロしながらチクチクと弱技で相手の手を押していく闘い方が主流。地上では、遠距離立ち弱ハチの先端を当てる相手を押していくこ。そしてたまにダ

たに遠距離強引強ノブに立上り強ノブツクがいた。ただし、立ち強バンは早めに出さないとつぶされることが多いので、小ジャンプに対して使のはオスズでできない。小ジャンプを使う相手には、立ち前転で落しこむに、いか前転かわけて対処しよう。先読みの飛翔龍炎陣を出るの、前転に对应しては、奉春日反して強バがみ弱バとの連続技を決めかね、投げを決めよう。あかわねろ小ジャンプの丹刃で強ノブを出す、しゃやがキックしたるの相手を蹴るここができる。キャンセルでハササの動きを出せばスルをマローでとるぞ。

パワーMAXならムササビの寝もつながってウハウハだ



昇り強キックは中段攻撃として使うことができる



もしムササビの舞がカールされたら、相手の反撃を飛翔龍突陣でつぶすか、回転で潜り込むのがオススメ。ちなみに、パワーマックス時は相手の食らい硬直が長くなるので、ジャンプ強キックキャンセルムササビの舞が連続技になるぞ。お待た。

弱技から攻め込み  
連続技につなげて  
闘おう!!



しらめい 舞  
不知火

攻略/DSP-たろりん

# 对人战攻略

舞は攻める時に使える強い連係といえるものがちよっと少ないので、前後にウロウロしながらチクチクと弱技で相手の手を押していく闘い方が主流。地上では、遠距離立ち弱ハチの先端を当てる相手を押していくこ。そしてたまにダ

先端の方にしかないのを、垂直直ジャンプから先端を相手に当てるようにすること。

もし相手が状況を打開しようとして跳び込んできたり、前転してきたらこちらの思うつぼだ。対空技で落とそう。対空技は遠距離立ち強パンチ



●しゃがみ弱パンチ 近距離立ち弱キック・キャンセル強サブライズローズ・強トルネードキック

画面端限定の連続技。サブライズローズの上昇中に2ヒットすると相手は浮き、空中で下降中の敵が3ヒットする。さらに追いつか入るの、一番お得なトルネードキックを決めよう。



トルネードキックなどで連続可能

●ジャンプ強キック・近距離立ち弱パンチ・キャンセル強トルネードキック

基本的な連続技。今回は近距離立ち強キックが異常に出しにくい(遠距離立ち強キックになりやすい)ので、立ち弱パンチを使うのが無難。ジャンプ強キックからしゃがみ強パンチにつなぐこともできるが、出が速いのタイミグが難しく、オススメできない。



画面端ならサブライズローズで浮いた相手に:

相手に接近して  
ラッシュ攻撃で  
KOだ!!



キング

攻略/DSP-たろりん

お手軽連続技



下段ガードし続けるような奴は、昇り強キックを叩き見よう

キングは地上戦が苦手なので、ラッシュに持ち込めるのが理想。地上ではふっ飛ばし攻撃と遠距離立ち強キックで牽制しつつ、接近するスキをうかがおう。

接近するには、小ジャンプの強キックで跳び込むか、サブライズローズで突っ込むかのどちらかがよい。サブライズローズは単発で出すだけでなく、ふっ飛ばし攻撃をキャンセルして出す手もある。

空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込むのも有効。上から下に振り下ろすタイプのキックを出す技なので、早めに叩いておき、振り下ろした部分を相手に当てるようにしよう。

接近できたが多彩な攻めを展開することができない。小ジャンプ強キックで跳び込む、キャンセルし攻撃を受けるまで

前転で相手の懐に潜り込む、ふっ飛ばし攻撃・キャンセル・必殺技で固める、イリュージョン・ダンスは出す、などだ。

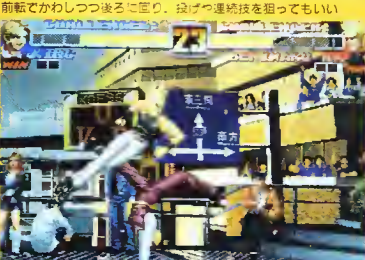
ふっ飛ばし攻撃から出す必殺技はベノムストライク、ミラー・ジュキック、サブライズローズのいずれがいい。

また、昇りジャンプ強キックで相手のしゃがみガードを崩すことができるのも重要なポイント。狙いどこのこととしては、近くから跳び込んだりジャンプ強キックをガードさせた時や、強ミラー・ジュキックを出せば簡単に出せる。小ジャンプ強キックで突っ込むと、バックガードさせられた時に、小ジャンプに反応して出すのはつらいので、前転で対処するの一手。

対人戦攻略

技コマンド表

●必殺技	
ホールドラッシュ	→または←+C
フックバスター	→または←+D
●必殺技	
ベノムストライク	↑↓+BarD
ダブルストライク	↑↑+BarD
トラップショット	↑↑↓+BarD
トルネードキック	↑↑↑+BarD
サブライズローズ	↑↑↑+AaC
ミラー・ジュキック	↑↑↑+BarD
●必殺技	
イリュージョンダンス	↑↑↑+BarD



前転でかわしつつ後ろに回り、投げや連続技を狙ってもいい



スキがないのでガードさせればOKだ

るが、最後のとどめに使うのが最も確実。

キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち				
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ				
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃				
空中ふっ飛ばし攻撃		×		

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



### しゃがみ弱キックと 跳び込み連続技で 楽勝!!



# レオナ

攻略/モリスケ

## お手軽連続技

### ●強ボルトテックランチャ ―各種追い討ち―

強ボルトテックランチャがメリメリヒットしている最中は、相手に対して追い討ちが入る。ジャンプふつ飛はし攻撃の強ムースラッシャーがオススメ。先手等で紹介し

### ●しゃがみ弱パンチ・弱 グランドセイバー・大ジ ヤンプ強キック

跳び込み攻撃から、弱グランドセイバーをガードさせたあとに狙える連続技。弱グランドセイバーがヒットする相手は浮くので、素早く大ジヤンプ強キックで追い討ちしよう。その相手目の前に着地するので、小ジヤンプ強キックがしゃがみ弱キックの2択を仕かけられる。また、跳び込み強攻撃からこの連続技を決めた時には、

た通り、Vスラッシャーでの追い討ちも可能だ。

また、10ヒット目が当たったと同時にぐらに連続技を当

最後の小ジヤンプ強キックで気絶を奪える。狙うしか、画面端へ追い込んだ時は、ジャンプ強キックではなく強ムースラッシャーが、

当たりに判定の大きいキラーには画面端じゃなくても入るぞ。

てると相手は浮かないので、地上からの連続技を決めることもできる。



中段を組む。決まれば気絶した

### キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち			/X	/
遠距離立ち	X	X	X	X
しゃがみ		X		X
地面ジャンプ	X		X	
空中ジャンプ			X	
ぶっ飛ばし攻撃				
空中ぶっ飛ばし攻撃				



チクチクとしつこく当てていき...

跳び込んできたらこれで迎撃してやろう

## 対人戦攻略

ただし、しゃがみ弱キックをつぶせる技を持つ相手に、そうはいかないので、遠距離が低くなくしゃがみ弱キックや下段をかわして攻撃できる遠距離強キック、小ジヤンプ強パンチなどを混ぜて攻めよう。跳び込みをガードされたら、着地で連打の利くしゃがみ弱パンチにつき、相手にヒットしているうちは弱パンチを2発当ててからキャンセル強ムースラッシャーを決めよう。逆にガードされていたら、弱グランドセイバーや強ボルトテックランチャや強ムースラッシャーと追い込む。

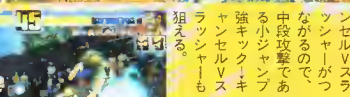
弱グランドセイバーをガードされた時には、しゃがみ弱パンチや立ち強キックにつな

立ち攻撃に強く飛び道具を振ることも可能



弱グランドセイバーをガードされた時には、しゃがみ弱パンチや立ち強キックにつな

で、キャンセル必殺技を出してドン、相手を固めよう。ただし、コマンド投げを持つているキラーが相手だとガード後に投げられる確率が高いので、投げキラーを相手にする時は手を離さないように、相手の画面端に追い込んだ時に、強ボルトテックランチャをガードさせると相手はリも先に動けるので、しゃがみガードしているなら垂直小ジヤンプ強キック(中段攻撃)になる、立ちガードならしゃがみ強キック(しゃがみ弱キック)がしゃがみ弱パンチや立ち強キックにつな



### 技コマンド表

- 投げ技
  - キラーバイト → ため+H+C
  - オーデルバックラー → ため+H+B
  - ハイデリンゲンフェルノ
  - ジャンプ中↑以外+CorD
- 必殺技
  - ムースラッシャー → ため+H+AorG
  - グランドセイバー → ため+H+BorD
  - Xキャリバー → ため+H+BorD
  - ボルトテックランチャー → ため+H+AorG
- 必必殺技
  - Vスラッシャー ジャンプ中 → H+V+H+AorG

これらになったりすれば、あとは？



遠距離立ち強パンチと  
空中ふっ飛ばし  
攻撃で攻める



ラルフ

攻略/MASA藤原

## お手軽連続技

●ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→スーパーアールセーデンバックフーリカー

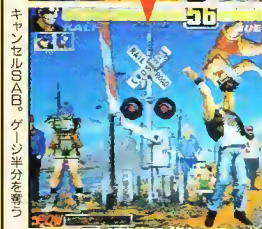
この連続技が入れば体力を半分にしてくれる。また、ガードされても技が何も出ないの、反撃されることは少ない。パンパン狙っていい。

スーパーアールセーデンバックフーリカーを、弱パリバールカンパンチにしてもいい。立ち強パンチじやがみ強パンチに変えて、しゃがもう。

●ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→強ガトリングアタック

この技はガードされると、アンディーの新影拳を出が早、突進系の技には反撃さ

れてしまうが、連続技を入れられてしまうことはないのだから安心して出せる。画面端だったらしゃがみ弱パンチを立ち強パンチに変え、出ながら。



少し引きつけて跳びのり強パンチ

キャンセルは、ゲージ半分をきつ

## 技コマンド表

●必殺技  
ダイマイトヘッドバット  
→または→+C  
ノーザンライトボム  
→または→+D

●必殺技  
バルカンパンチ  
AorCボタン連打  
ガトリングアタック  
→または→+AorC

●必殺技  
急降下爆弾パンチ  
→または→+AorC  
→または→+AorC  
スーパーアールセーデンバックフーリカー  
接近して→+→+→+BorD  
ラルフキック  
→または→+BorD

●必殺技  
バリバリバルカンパンチ  
→または→+→+→+AorC  
暴風リバルカンパンチ  
→または→+→+→+AorD

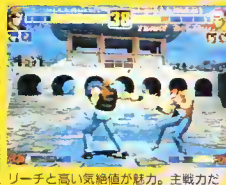
## 対人戦攻略

ラルフは新必殺技のラルフキックと、ジャンプ中に急降下爆弾パンチが出せるようになったこと以外は、見た目はほとんど変更点がない。

遠距離立ち強パンチがギリギリ届く間合いが、ラルフが闘うのに最も適した間合いだ。遠距離立ち強パンチはしゃがんでいる相手には当たらないが、リチチがあるうへ壁面が小さいので、跳び込まれてもガードが間に合う。この技を牽制のメインに使う。また、強パンチを3発当ると相手は絶するぞ。

着地スーパーアールセーデンバックフーリカーを入れば、相手にかなりのプレッシャーを与えることができる。ラルフキックはガードさせ

もう一つのメインの牽制技は、小ジャンプふっ飛ばし攻撃。この技は、対空技を持つているキャラでも迎撃することが非常に難しい。迎撃されてもほぼ間違いない相打ちになり、体力も相手の方が減つてくるので、まったく問題ない。また、小ジャンプ中にふっ飛ばし攻撃を出す、す



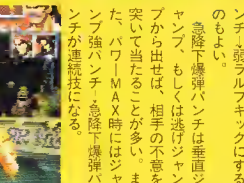
リーチと高い気絶値が魅力。主戦力だ



MAXなジャンプで、から連続技はないぞ



早めに出て相手の技を潰すべし



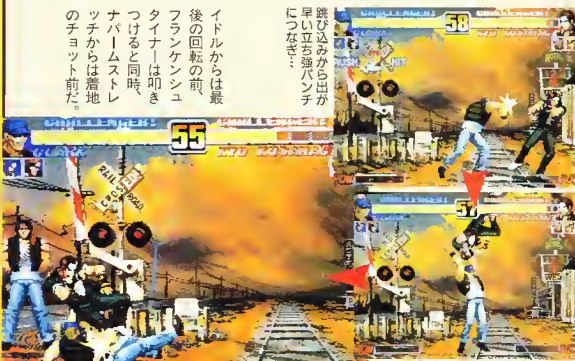
## キャンセル表

	A	B	C	D
立強距離立ち				×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ				×
急降下ジャンプ	×	×		×
斜めジャンプ			×	×
ふっ飛ばし攻撃				
空中ふっ飛ばし攻撃				

●キャンセル表中ののついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかかる技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



●近距離離立ち強パンチ  
 (1段目) キャンセルス  
 ーバーアルセンテンパッ  
 クフリッカー ララッシュ  
 ングエルボ  
 必殺の威力が大い  
 で、キャンセルでそれにつな  
 ぐのがベスト。近距離離立ち強  
 パンチは技の出が早いので、  
 その分コマンド入力も楽々く  
 おこなう必要があるぞ。  
 跳び込みからは、ジャッ  
 隔パンチ、近距離離立ち強  
 ンチ(段目)……つなぐ。  
 ジャッ隔強パンチ(受空ふ  
 っ飛ばし攻撃)以外のジャン  
 プ攻撃落下に聞いのでダメ。  
 スーパーアルセンテンパッ  
 クフリッカー(以下SABと  
 表記)からフラッシュエル  
 ボへの入力だが、背骨折り  
 から叩つけに移行する同  
 時ぐらいがよいとい。入  
 力の方向は、最終的に相手を  
 飛ばす方向になるぞ(SAB  
 の場合は最初と逆向き。  
 ちなみに、ローリングクレ



跳び込みから出か  
 早い強パンチ  
 につなぐ。

イドルからは最  
 後の回転の前  
 フランケンシュ  
 タイナーは叩き  
 つける同時  
 ナバーストレ  
 ッチからは着地  
 のチョット前だ。

キャンセルでSAB。素早い入力を

最後はフラッシュエルボでウリヤットと追撃

### 接近戦からの SABが 勝敗を決める

## お手軽連続技



## クラー

攻略/ジェイケイ

## 対人戦攻略

とにかく相手に接近し、ス  
 キあらはスーパーアルセン  
 テンパッくフリッカーを狙って  
 いくのが基本。  
 接近手段は、中、大ジャン  
 プからの中ふっ飛ばし攻撃  
 が手っ取り早い。ガードさせ  
 たあとは、そのまま相手がガ  
 イドを固めるような前転や  
 タッシュからSAB、反撃す  
 るような前方小ジャンプ空  
 中ふっ飛ばし攻撃や、歩いて  
 攻撃避けSAB、たまに  
 がみ強キック(先端を当て  
 る)。キャンセルララッシュ  
 クレイドル(以下Rクレイド  
 ル)と表記。で奇襲、といった  
 感じで攻めていく場合、遠距  
 離立ち強キック(パンチで  
 牽制しよう、体の大きい相手  
 には立ち弱キックも使えるぞ。  
 中間距離でとりあえず攻撃  
 避けをしみるのもい。相

手が跳び込んできたり、突進  
 技を出してきたら、避けたいあ  
 とにSABが決まりやすいぞ。  
 SABとララッシュエル  
 ボーのあとは、ダッシュから  
 前転で裏側に回り(もちろん  
 表側も混ぜる)、しゃがみ弱  
 キック・キャンセルSABを  
 狙うとい。

また、しゃがみ弱キックか  
 らSABを狙うのも有効し  
 やがみ弱キックがヒットした  
 もしくは相手がガード後に反  
 撃してきた時は、しゃがみ弱  
 キック中にSABを先行入力  
 (P28参照)しておけばワッ  
 チリ決まる。ただ、相手がガ  
 イドを固め続けた場合はワ  
 テンが通らないとい投げる  
 ことができる。ある程度読  
 み合いたい。最後、フラッ  
 シングエル  
 ボーやしゃがみ強キックをヒ  
 ットさせたら、そのあとRク



ガリせれば攻め込めるぞ

このあとこうでいいか?

### 技コマンド表

- 投げ技  
 ピラミッドドライバーEX  
 →または←+O  
 フィッシャーマンバスター  
 →または←+D  
 テスレイクドライブ  
 ジャンプ中←以外+CorD  
 ●必殺技  
 ハルカパンチ AorC(タン達打  
 ローリングクレイドル  
 →←+AorC  
 スーパーアルセンテンパッ  
 接近して←+AorD  
 ガーベムスナッチ ←+AorC  
 フランケンシュタイナー  
 →←+B  
 フラッシュエルボ  
 必殺投げ中←+AorC  
 ●隠し技  
 ウルトリアルセンテンパッ  
 クフリッカー  
 →←+AorD

### キャンセル表

	A	B	D
近距離離立ち		/X	X
遠距離離立ち		X	X
しゃがみ		X	
垂直ジャンプ	X	X	X
斜めジャンプ	X	X	X
ふっ飛ばし攻撃			
空中ふっ飛ばし攻撃	X		

Rクレイドルを出しておけば……



ダウン回避直後をゲット。出すタイミングは相手によって違う



イレイドルを出してみよう。  
 ダウン回避に相手をつまみ  
 具合に投げるぞ。



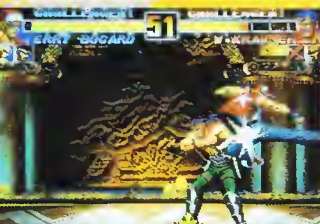
跳び込みの強キックから、



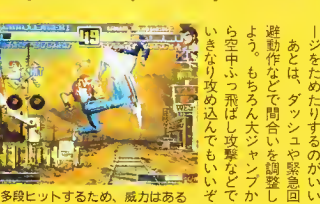
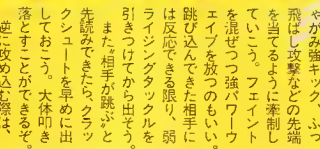
●ジャンプ強キック・近距離立ち強パンチ(2段)キャンセル強ライジングタックル  
この連続技だが、キャラによっては最後のライジングタックルが決まらないことがある。でも決まれば、結構なダメージを奪うことができるぞ。



だが、今回はジャンプにつなぐのが



跳り込みの強キックから、



空中多段ヒットするため、威力はある

●密着状態から、しゃがみ弱パンチと3発・キャンセル強ライジングタックル  
しゃがみ弱パンチからなので、やや難しいのだが、実戦で使えるようになればかなり美味しい連続技。

味い連続技。  
下段技のしゃがみ弱キックから、しゃがみ弱パンチへとつなげることもできるの、一発目をしゃがみ弱キックからはじめてもいいぞ。

接近戦では、普段しゃがみ弱パンチや弱キックで牽制しつつ、ふつ飛ばし攻撃やしゃがみ強キック、強パンチを出し、それらの技にキャンセルをかけての弱パワーウェーブ、強だ体が前に出る分、前転で抜けられやすいので、相手を固めていこう。

そのあとは小ジャンプから攻め込んだり、さらに踏み込んでから同じことを繰り返そう。小ジャンプから攻め込む際、使う技はふつ飛ばし攻撃か強キックの技がいい。中ジャンプから強キックを出して、裏回りを狙うのもいいぞ。

また、バックになってしゃがみ強キックを放つと、しゃがみ強キック、しゃがみ強キック、しゃがみ強キックの連続技を出して、反撃が遅れたのはいきなり攻め込んでいいぞ。中距離では立ち強キック、しゃがみ強キック、しゃがみ強キックの連続技を出して、反撃が遅れたのはいきなり攻め込んでいいぞ。

# お手軽連続技

多彩な攻めで  
相手を  
翻弄させよう



## テリー・ボガード

攻略/修羅騎士 鷹

## 対人戦攻略

### 技コメント表

●近接技	
グラスピングアッパー	→または→+C
バスターズルー	→または→+D
●中距離技	
バーンタックル	↓+→+A+C
パワーウェーブ	↓+→+A+C
クラックシュート	↓+→+B+C
ライジングタックル	↓+↓+A+C
パワーダーク	↓+↓+B+C
●必殺技	
パワーグイサー	↓+↓+→+A+C

### キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
近距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
しゃがみ	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
しゃがみ	×	×	×	×

●キャンセル表中の、のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



スピードを活かして  
 相手を圧倒しよう!



### アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

## お手軽連続技

●ジャンプ強キック・近距離立ち強パンチ②近キヤンセル撃壁水掌・各種追い討ち

強超絶破壊弾（パワーU）にすると相手は冥途行き。また、最後の追い討ちを大ジャンプ強キックに突入、着地と同時に再び撃壁水掌を出すという手もある。

アンディの持つ連続技の中で、今のところ一番ダメージが大きいと思われる。最後の追い討ちだが、空破弾、少しダツシてからの昇龍弾、超絶破壊弾、大ジャンプからの空中つっ飛びし攻撃などがある。画面端で最後を

撃壁水掌を決めたため、相手は浮くので、

●しゃがみ弱キックorしゃがみ弱パンチ数発→キヤンセル弱翔拳or弱斬影拳・我弾幸

弱パンチ超絶破壊で追い討ちける

### 技コマンド表

●必殺技  
 周回・改 →または+○  
 抱え込み投げ →または+△

●必殺技  
 飛翔拳 →+Aor  
 斬影拳 →+Aor  
 我弾幸 →+Aor  
 昇龍弾 →+Aor  
 空破弾 →+Aor  
 撃壁水掌 →+Aor

接近して→+△+○  
 幻影 不知火 →+Bar  
 幻影 不知火 下顎 →+Bar  
 幻影 不知火 傷地中Aor →+Bar  
 幻影 不知火 上顎 →+Bar  
 幻影 不知火 傷地中Bar →+Bar  
 超絶破壊弾 →+Aor

### キャンセル表

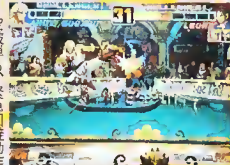
	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	○
中距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
画面端ジャンプ	×	×	×	×
端のジャンプ	×	×	×	○
ふっ飛ばし攻撃	○	○	○	○
空中ふっ飛ばし攻撃	○	○	○	○



投げキャラには突進技より飛翔拳で



接近戦では、出の早いっ飛ばし攻撃での牽制やしゃがみ弱キック、もしくはしゃがみ弱パンチを当てよう



結構使える。弱昇龍弾と併用しよう

## 対人戦攻略

ぐに出すといった、奇襲的な戦法を使ってもいいぞ

み弱キック、もしくはしゃがみ弱パンチ・キヤンセル弱翔拳で連続を狙っていく。また、緊急回避動作(前転)から相手の裏に回り、しゃがみ弱キック・キヤンセル撃壁水掌などを狙うのもいい。この他、大ジャンプで相手を跳び越えてから幻影不知火・上顎・撃壁水掌なんて連続もいいたつ。







飛び込み攻撃のあと、レバー下方向+弱パンチ連打で手軽連続技に

●ジャンプ強パンチ・し  
やがみ弱パンチ・キャン  
セル爆烈拳

跳びこみからの連続技は、  
これだけでもナイスな感じだ。  
ジャンプ攻撃が当たったら、  
何となく「連打！」とにか  
くつてもカン・タンだ。  
お子様からお年寄りの方まで  
あらゆる人にオススメ。

## お手軽連続技

トリッキーな  
動きと連続技で  
相手を圧倒!!



ジョー・ヒガン

攻略/風のFLN



●しやがみ弱キック・し  
やがみ弱パンチ・キャン  
セル爆烈拳

地土でのベーンツコンボ  
とりあえずしやがみ弱パンチ  
を連打し、ガードされた時は  
連打を止めるようにして、  
爆烈拳の11段目から連続拳  
フィニッシュ(連)にたけ  
ばダウンを奪えるぞ。(二)の連  
続技だったら3段目だよ。

下段攻撃をかわせるうえ、偶然対空になることも



中間距離での牽制には遠距離  
離立弱キック、リーチの長い  
遠距離離立ち強キックを使え  
う。相手のしやがみ攻撃には  
黄金のかかとが有効だ。

## 対人戦攻略

### 技コマンド表

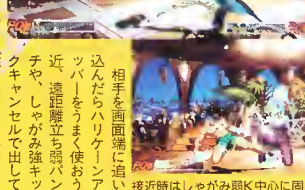
●投げ技	
ひざ地獄	→または→+O
レッグスルー	→または→+D
●必殺技	
ハリケーンアップパー	→+↑+→+AorC
爆烈拳	AorDボタン連打
爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中↓+↑+→+AorC
タイガーキック	→+↑+→+BorD
スラッシュキック	→+↑+→+BorD
黄金のかかと	↓+↑+→+BorD
●必殺技	
スクリーニアッパー	↑+↑+↑+→+AorC

などで相手を固めて、画面端  
に追い込んでやろう。

遠距離戦はフィニッシュをか  
けつつハリケーンアップパーを  
撃つていきながら、ジョーが  
得意な間合いは接近戦なので、  
大ジャンプやダッシュを使って  
接近戦に持ち込むようにし  
よう。特に技の出が早い、ス  
ラッシュキックが使えるぞ。



接近戦はヒガシの関合いだ。  
出が早く連続技につながる。  
しやがみ弱キックを多用して  
いこう。しやがみ弱キック・し  
やがみ弱キック・一瞬ダッ  
ッシュ・しやがみ弱キック・し  
やがみ弱キック・しやがみ  
弱キック・しやがみ弱キック  
・前転・しやがみ弱キック



追いつめたとその固めは強力だ



接近時はしやがみ弱K中心に固めていこう

### キャンセル表

	A	B	C	D
近距離離立ち	×	×	×	×
遠距離離立ち	×	×	×	×
しやがみ	×	×	×	×
画面ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	×	×	×	×
空中ふっ飛ばし攻撃	×	×	×	×

●キャンセル表中の「×」のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



### 猛虎雷災剛を バシバシ決めろ!!



### リョウ・サカザキ

攻略/風のFLN

### お手軽連続技

●ジャンプ強キック・し  
やがみ強パンチ・キャン  
セル猛虎雷災剛・虎咆

跳びみからの連続技はこ  
れがオススメ。ダメージはち  
よつ低いけどジャンプ強キッ  
ク・しやがみ強パンチ・キャン  
セル虎咆でもいい。

地上での連続技はこれか  
ら。地上で連続技を低めに  
当ててから、しやがみ強  
パンチにしろつりつなげ  
ば難しいところはない。  
ダメージ量もゲージ半分  
とかなり大きいぞ。

●しやがみ弱キック・近  
距離立ち弱パンチ・キャン  
セル極限流連舞拳・各  
種追い討ち

地上での連続技はこれか  
ら。地上で連続技を低めに  
当ててから、しやがみ強  
パンチにしろつりつなげ  
ば難しいところはない。  
ダメージ量もゲージ半分  
とかなり大きいぞ。



このあとは連舞拳+αまで決めたい

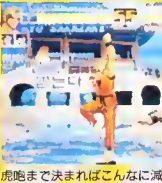
しては近距離立ち弱パンチの  
あと、極限流連舞拳のコマ  
ンドを早めに入力し、Cボタン  
を押したままにしておく比  
較的楽だ。

### 技コマンド表

- 投げ技
  - 谷落とし → または ← + C
  - 巴投げ → または ← + D
- 必殺技
  - 虎咆哮 → ← + A or C
  - 虎咆 → ← + A or C
  - 雷災剛ヒット中に → ← + A or C
  - 飛燕疾風脚 → ← + B or D
  - 極限流連舞拳 → 接近して ← + A or C
  - 猛虎雷災剛 → ← + A or C
- 必殺技
  - 霸王烈吼拳 → ← + A or C
  - 龍虎乱舞 → ← + A or C

剛を決めてやろう。もしくは  
判定、威力共に強い遠距離強  
パンチ（通称ひねりパンチ）を  
猛虎雷災剛の代わりに使っ

地上戦は、リョウの遠距離  
立ち弱キックがギリギリ届く  
間合い（宙距離）で開く。  
ベチベチと足の先を当てるよ  
うにして相手の反撃を誘い、  
打撃防御効果のある猛虎雷災  
剛を決めてやろう。もしくは



虎咆まで決めればこんなに楽。狙うしか

### キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち				
遠距離立ち		×	×	×
しやがみ		×	×	×
重割ジャンプ	×	×	×	×
制めジャンプ	×	×	×	×
ぶっ飛ばし攻撃				
空中ぶっ飛ばし攻撃		×		



雷災剛+αでつりつなげよう



立ち弱キックで牽制しつつ、



相手の動きを読んで雷災剛やひねりパンチを決めていこう

しやがみ弱キックがガード  
された場合はぶっ飛ばし攻撃  
に連係させたり、相手のガー  
ドが解けた瞬間に極限流連舞  
拳を狙うと決まりやすい。  
相手がガードしなくなっ  
たら、前転や小ジャンプから  
の空振り投げ（連舞拳も）を  
狙ってガードを崩し、そこに  
猛虎雷災剛を叩きこもう。

てもいい。このパンチは相手  
を気絶させやすいぞ。

### 対人戦攻略

立ち弱キックが届かない位  
の間合いでは、虎咆ででき  
ば、活用したい。もちろんし  
たあとにスキがある  
ので、遠距離立  
ち弱パンチや遠  
距離立ち弱キックの  
中に混せて、繋ぐ  
タイミングがバラ  
ないようにしよう。  
相手を転ばせた  
ら起き上がりを取  
めよう。しやがみ  
弱キックを重ねて  
おき、相手に当た  
つたら近距離立ち  
弱パンチやキャン  
セル極限流連舞拳  
がつかえるぞ。



A manga-style illustration of two characters. In the foreground, a man with short brown hair, wearing a blue jacket with a white collar and a brown belt, looks off to the side with a serious expression. Behind him, a woman with dark hair, wearing a white jacket, is partially visible. The background is a solid light blue.

## 攻略/MASA藤原

お手軽連続技

れても反撃を受けることはなく、威力もそれなりにあるの  
で安心して使ってほしい。強  
飛燕旋風脚の代わりに弱龍撃  
拳にしてもつながらず。ただし  
ジャンプ強キックを深く当て

極限流連舞脚をいれたあとに追い討ちが入るぞ。最も簡単なのが、空中ふっ飛ばし攻撃だ。龍牙も当たるが空中ふっ飛ばし攻撃の方が減る。

ない」と弱龍撃拳がつかないし、決まってもダメージが低いので、あまりオススメはできない。

少し引きつけて当てれば……

しやがみ強バンチがつながる

強飛燕旋風脚まで決めよう

# 対人戦攻略

## 技コマンド表

- 掛け技**
  - 龍神脚 → または  $\rightarrow + C$
  - 首切り投げ → または  $\rightarrow + D$
- 必殺技**
  - 龍撃拳  $\downarrow \downarrow \rightarrow + AorC$
  - 龍牙  $\rightarrow \downarrow \downarrow + AorC$
  - 飛竜旋風脚  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + BorD$
  - 飛竜神脚  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + BorD$
  - ジャンプ中  $\downarrow \downarrow \downarrow + BorD$
  - 極限連続蹴脚  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + D$
- 必殺技**
  - 霸王翔吼拳  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + AorC$
  - 龍虎乱闘  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow + AorC$

## キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	X	○	○	X/X
遠距離立ち	X	X	X	X
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	X	○	X	○
斜めジャンプ	X	○	X	○
ふっ飛ばし攻撃		○		
空ふっ飛ばし攻撃		○		

遠距離では 相手が飛ん

「王中ふっ飛ばし攻撃後は、セ  
ンセル飛燕龍神脚で相手の

がおう。立ち強キツクは4聲  
制しなから相手の出方をうか  
当たると相手は気絶するので  
バシバシ使って欲しい。

また、相手がジャンプして  
きたら弱麗牙で迎撃し、地上  
に張りついているようなら、  
いきなり強飛燕旋風脚を出す

MAX時は忘れずに狙おう

けて飛燕旋風脚を出し、近距離戦に持ち込もう。  
近距離では、弱キックまたはふつ飛はし攻撃にキャンキャンするか、小ジャンプ弱キックで、小ジャンプ弱キックで跳び込もう。相手が突進系は、垂技を出してきそうな時は、垂直小ジャンプふつ飛はし攻撃

を出すのもいだろう。  
また相手に跳び込む時は、  
ジャンプ弱キックがよい。ジ  
ヤンプ強キックで跳び込むと  
カードされた時に相手と離れ  
過ぎてしまいあとが續  
かなくなるのだ。

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。






●ジャンプ攻撃しやがみ弱バンチ×2〜3↓キヤンセル弱ユリちよう回し蹴り

使用頻度の高いしやがみ弱バンチから簡単にキヤンセルできるうえ、ダメージも申し分ない連続技。

狙いどころも多く、跳び込み攻撃、跳び込み裏回り強



キックから連続技としてつな  
いだり、近距離の乱戦時、前  
転などからが狙い目だ。

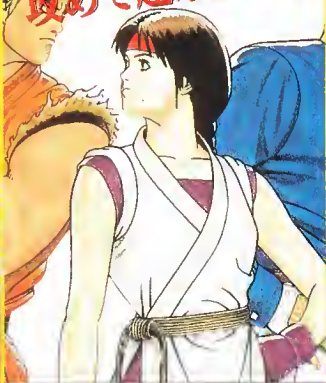
ちなみにしゃがみ弱パンチ  
を連射してから弱回し蹴りを  
キャンセルで出すと、相手の  
裏側に回り込むこともできる  
ので使える。



●ジャンプ攻撃、近距離強パンチ、キャンセル強ユリちようアッパー、ダブルユリちようアッパー

ジャンプ攻撃からのベリースツクな連続技。跳び込み裏回リ強キックからもつながるので、ジャンプ攻撃をガードさせたら小ジャンプを続けてしつこく連続技を狙うのもいいらしいぞ。

百烈びんたからの  
改めて超余裕ッチ!!



ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

お手軽通信技術

## 技コマンド表

## ●投げ技

鬼はりて → または ← + □  
さいれんと投げ → または ← + □

著者として

●必殺技

虎煌拳 ↓↘→+AorC  
ユリちょうアッパー →↓↘+AorC  
ダブルユリちょうアッパー  
強ユリちょうアッパー

雷煌拳  
↓↘→+BorD

百烈びんた (コマンド投げ)  
 接近して → ↓ ↙ ↘ ← + A  
 百烈びんた (移動投げ)

ユリちょうナックル ↓↘↙←+AorC

●超必殺技

飛燕鳳凰腳

↓ ↘ → ↙ ↓ ↗ ← + Bord

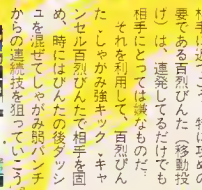
## キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○		○	○
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×		○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃			○	
空中ふっ飛ばし攻撃		×		

しゃがみ強キックを出したあとは…



キヤンセル虎爆率やユリちよう回し蹴りになこう。  
 しゃがみ弱バチなど、キヤンセルできる通常技から弱ユリちよう回し蹴りにつなぐと相手の裏側に回り込むことができるの、相手のガード方向を迷わして、裏からコマンド投げや再びしゃがみ弱バチ



背後から連続技を狙うのも有効だったよ



# 对人戰攻略

下段判定のしゃがみ弱キックを使い分けて、リーチのある遠距離立ち強キックとしゃがみ強キックにつないでコリコリ押していこう。



# サイキックテレポートと フェニックスアローで 攻めろ



あさ みや  
**麻宮アテナ**  
攻略/蒼炎闘士ゆーち

## お手軽連続技

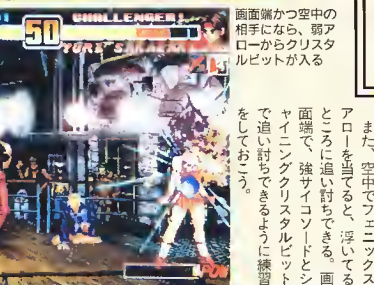
●近距離しやがみ弱キック  
ク1近距離立ち弱パンチ  
キャンセル強サイコ  
ン1  
この連続技は威力もあり、  
近距離戦やサイキックテレポ  
ートのあとに重宝する技。な  
るべく引きつけてジャンプ攻  
撃を当てるのがコツ。

近距離立ち弱パンチを近距  
離立ち弱キックや、しやがみ  
弱キックの連続に繋げてもつ  
ながるので、自分がサイコ  
ン1をキャンセルしやすい通  
常技を入れていこう。  
また、ジャンプ裏回り弱キ  
ックのあとからもう一弱キ  
ックのあとにつなげる。  
ゲージに関係なく狙おう。

●ジャンプ強パンチゲ  
イMAX時)キャンセル  
弱フェニックスアロー  
ゲージがたまっている時に  
つなげる連続技。フェニク  
スアローは使用頻度も高く、  
ゲージは自由になれることも  
できるので、狙う機会をたく  
さんある。  
また、空中でフェニックス  
アローを当てる、受けるこ  
とに追いつけてくる。画  
面端で、強サイココン1とシ  
ヤニングクリスタルビットで  
追い付けるように練習  
をしよう。



連続技の締めは威力の大きいサイココン2で



画面端から空中の弱アローからクリスタルビットが入る

アテナは機敏な動きと、キ  
ャンセルがかかる技が豊富な  
のがウリ。  
リーチのある遠距離立ち強  
パンチの先が当たるくらい  
の間合を維持し、相手を攻  
める時は近距離立ち弱パンチで  
チクタク固めて、ふっ飛ばし  
攻撃をしよう。



牽制はこの技で。チクチクという

## キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち				
遠距離立ち		×	×	×
しやがみ		○	○	○
裏面ジャンプ		×	×	×
斜めジャンプ		×	○	×
ふっ飛ばし攻撃				
空中ふっ飛ばし攻撃				

## 技コマンド表

- 投げ技  
ビッドスルー → または → +C  
サイキックスルー → または → +D  
サイキックシュート  
ジャンプ中1以外 +CarD
- 必殺技  
サイコボールアタック  
↓ ↓ +AorC  
フェニックスアロー  
ジャンプ中1 +AorC  
ワイコリアフレクター  
→ ↓ ↓ +BorD  
サイコカード → ↓ ↓ +AorC  
空中サイココン2  
ジャンプ中 → ↓ ↓ +AorC

- サイキックテレポート  
↓ ↓ +BorD
- 必殺技  
シャニングクリスタルビット  
→ ↓ ↓ +AorC  
空中シャニングクリスタルビット  
ジャンプ中に  
→ ↓ ↓ +AorC  
クリスタルシュート  
シャニングクリスタル  
ビット中に ↓ ↓ +AorC  
空中クリスタルシュート  
空中シャニングクリスタル  
ビット中に ↓ ↓ +AorC



牽制はこの技で。チクチクという



牽制はこの技で。チクチクという



牽制はこの技で。チクチクという

## 対人戦攻略

ローや、前に小、通常ジャン  
プをして相手を跳び越えてか  
らとどなりなど、混ぜて使う  
とガード方向を狂わせられる。  
これは相手の起き上がりにも  
使えるので、Sテレポート  
と併用して使うとより効果か  
がある。また連続技にはならな  
いが、フェニックスアローは  
地シャニングクリスタルビ  
ットをたまに使うのもいい。  
対空にはしやがみ強パンチ  
が使える。手の先を当てる感  
じに出していこう。またサイ  
ココン2も判定が強いので、  
早めに出せば充分対空になる。

●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキ  
ャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



相手の動きに合わせて  
 色々な戦法で  
 対処しよう

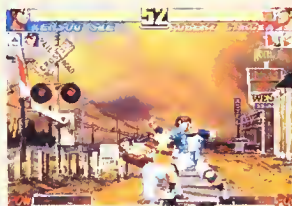
## お手軽連続技



けん  
**椎拳崇**

攻略/風のFLN

●近距離立ち強キック・近  
 距離立ち弱キック・キャ  
 ンセル龍連牙・天龍  
 ケンスウにはあまり連  
 続技がない。出が早い通  
 常技の強攻撃がほとんど  
 ないからだ。  
 地上戦でこの4段攻撃  
 くらいしかない。スキが  
 大きい技をガードした時  
 や、前転で相手の裏にま  
 わった瞬間に狙ってこ



近距離立ち強パンチが入れば4段確定だ

●ジャンプ強キック・近  
 距離立ち弱キック・キャ  
 ンセル龍連牙・天龍  
 跳びこみからの連続技はこ  
 れがオススメだ。というより  
 これしかつながらない。  
 コマンドのコツはとにかく  
 ジャンプ強キックの打点を低  
 くして、近距離立ち弱キック  
 につなげやすくすることだ。



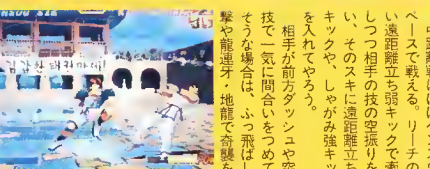
強攻撃は出が遅い。弱からつなごう

### キャンセル表

	A	B	□	○
近距離立ち	-	-	-	×
近距離立ち	-	×	×	×
しゃがみ	-	×	-	×
垂直ジャンプ	-	×	×	×
斜めジャンプ	-	-	×	×
ぶっ飛ばし攻撃	-	-	-	-
空中ぶっ飛ばし攻撃	-	-	-	-

### 技コマンド表

●闘技	発動	→または→+○
	投げ	→または→+D
●必殺技	超弾弾	↓+AorC
	龍撃鈴	↓+AorD
	龍連牙・地龍	↓+↓+↓+D
		↓+↓+↓+A
龍連牙・天龍		→↓+↓+C
龍爪撃		ジャンプ中↓+AorC
●必殺技	龍連牙・天龍	→↓+↓+C
	龍連牙・天龍	→↓+↓+C
	龍連牙・天龍	→↓+↓+C
	龍連牙・天龍	→↓+↓+C



後ろにさがるフリをみせてから出すとひとしやす

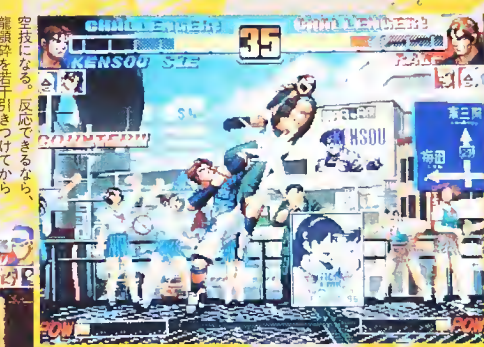


接近戦で攻めるなら前転で裏に回ってから

ケンスウは全体的に少し弱  
 体化してしまってきた。し  
 かし、超弾弾や遠距離立ち強  
 キックなど、使える技は健在  
 だったのでよかった。また  
 ケンスウは近距離戦はあま  
 り得意ではない。相手に接近  
 されたら、近距離立ち弱キッ  
 クorしゃがみ弱パンチ・キャ  
 ンセル超弾弾でしのぐ。  
 逆に攻めるなら前転（ファ  
 ードキャンセルでも可）で相手  
 の裏にまわって、投げと近距  
 離立ち強パンチからの連続技  
 の2つが有効だ。

## 対人戦攻略

けるを引っこかりやすいぞ。  
 相手が跳びこんで来た時  
 間合いが近いならば近距離立  
 ち強キックを早めに出すと対  
 手も有効な戦法だ。  
 空中戦を挑むなら昇りジャン  
 プ・ぶっ飛ばし攻撃が強い。  
 自分の位置が相手よりも高い  
 と判定勝ちしやすいぞ。  
 超必殺技の神龍天舞脚と神  
 龍連牙は瞬間無敵時間か  
 らあるので、バック要素が高い



早出しすれば相討ち以上はとれる。意外と使えるぞ



無敵時間で相手の技を空振りにさせることもあった



●キャンセル表中の○のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



飛び込みは別の技もOK



真後ろに落地するので、そこ

から強飛翔脚を出す、相手の

まわし、相手より少し手前か

回り頭パンチの時は、弱キッ

クを2発にしよう。

また、相手より少し手前か

回り頭パンチの時は、弱キッ

クを2発にしよう。



から弱キック2発、頭パ

ンチ、空砂塵を叩き落とす

う。

また、相手より少し手前か

回り頭パンチの時は、弱キッ

クを2発にしよう。

また、相手より少し手前か

回り頭パンチの時は、弱キッ

クを2発にしよう。



から弱キック2発、頭パ

ンチ、空砂塵を叩き落とす

う。

また、相手より少し手前か

回り頭パンチの時は、弱キッ

クを2発にしよう。

また、相手より少し手前か

回り頭パンチの時は、弱キッ

クを2発にしよう。

### 足技から攻めて 足技でとどめを 刺す!!



## キム・カフアン

攻略/MASA藤原

### お手軽連続技

●ジャンプ強パンチ→し  
やがみ弱キック→しゃがみ  
弱パンチ、強空砂塵

空砂塵ではなく強飛翔脚で  
もよいのだが、キックリ入ら  
ない場合が多いので、空砂塵  
で安定させた方がよい。空砂

塵は強キックまたは裏回り  
パンチに換えてもよい。上の  
連続技でも書いたように、飛  
翔脚からもうつながる。

●ジャンプ強パンチ→立  
ち強パンチ→段目→強  
半月斬

ジャンプ強パンチは、ジャ  
ンプ強キックまたは裏回り  
パンチに換えてもよい。上の  
連続技でも書いたように、飛  
翔脚からもうつながる。

この連続技はガードされて  
も、ほとんど反撃は受けない  
ので、バシバシ使って欲しい。  
また、半月斬の代わりに流星  
落としてもよい。ただし、ガ  
ードされると反撃されるので  
注意。

### 技コマンド表

●投げ技	飛翔脚
官場め落とし	ジャンプ中↓+↘+BorD
→または→+C	流星落
→または→+D	空砂塵
●必殺技	●必殺技
飛燕斬	↓+↘+BorD
半月斬	↓+↘+BorD
	●必殺技
	飛翔脚
	↓+↘+BorD
	●必殺技
	飛翔脚
	↓+↘+BorD

### キャンセル表

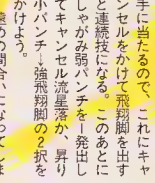
	A	B	C	D
近距離立ち			×	×
中距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ		×	×	×
垂直ジャンプ	○	○	×	×
斜めジャンプ	○	○	×	×
ふっ飛ばし攻撃		○		
空中ぶっ飛ばし攻撃				

対空はやはり弱飛翔脚がよい



キャンセル飛翔脚とセットで使えばさらに効果的

しゃがみ強Kのリーチを活かすべし



飛燕斬の無敵時間の短縮化  
と、通常時に変更があったこ  
とでかなり変わったキムだが、  
いつまでもたいておくという点  
は変わっていない。しゃがみ強  
キックのリーチが非常に長い  
ので、これを牽制技として使  
い相手を近づきにくくしよう。

また、キムは昇りジャンプ  
弱パンチがしゃがんでいる相  
手に当たるので、これにキャ  
ンセルをかけて飛翔脚を出す  
と連続技になる。このあとに  
しゃがみ弱パンチを1発出し  
てキャンセル流星落か、昇り  
小パンチ、強飛翔脚の2択を  
かけよう。

## 対人戦攻略

接近戦になった時は、しゃ  
がみ弱キックとしゃがみ弱パ  
ンチをメインとして闘う。相  
手が後退したら流星落を出  
そう。これはかなり早く反応  
しないこと、ツットし、いな  
みはあまり受けたくない。反  
撃はあまり受けたくない。

小こいギャーこいギャー



突然さう、たかっついで  
す。前号でしゃがみ弱キック  
にキャンセルがかるって書い  
てしまったけれど、間違っ  
てしたことをなさい。ホント  
にすみませんでした。



●しゃがみ強パンチ + キャンセル大破壊投げ  
 相手が大技を空振りした時に決める連続技。Cボタン連打でキャンセル鉄球大回転にするのもお手軽でいいぞ。また、超必殺技を出せない状態でもしゃがみ強パンチ + キャンセル鉄球大暴走 + 入力するとしゃがみ強パンチが2発ヒットするようになる。この2段階目もキャンセルがかかるので、やはり大破壊投げ



しゃがみ強パンチは特殊な入力方法で2ヒットする

キャンセル鉄球大回転も手堅くつながるぞ



や鉄球大回転につなぐことができるぞ。

●前方ジャンプ強キック  
 大破壊投げ  
 おすすめの2段連続技。多少打点が高てもつながるうえ、つながらなくても回避されにくい連係になるから、着地までの間にレバー部分を入力してこの様子を見て、ジャンプ強キックがヒットしているらCボタンを押して連続技に。ガードされたら他の技に連係させるようにしたい。

## お手軽連続技

うまく接近して  
 大破壊投げを狙え!!



## チャン・コーハン

攻略/ジェイケイ

## 対人戦攻略

### 技コマンド表

●投げ技	
鉄球製	→または←+□
蹴りめ	→または←+□
●必殺技	
鉄球粉砕	←ため→+AorC
鉄球大回転	AorCボタン連打
鉄球飛翔斬	←ため→+BorD
大破壊投げ	接近して→↘↙↘↙+□
●超必殺技	
鉄球大暴走	↘↙↘↙↘↙+AorC



跳び込み防止になるのがイイシイ

しゃがみ強キックで足を攻めるのもいいが、スキが大きいで相手が忘れた頃に使う。このように牽制しつつ、意表を突いて前転から大破壊投げでダメージを与えよう。また、小ジャンプ昇りや空中ふっ飛ばし攻撃や、中ジャンプ強キックで跳び込んで連続技(中・大)ジャンプ弱キック・大破壊投げの連係など、変化を持たせることが重要。近い時はしゃがみ強パンチが攻撃の中心になるが、技の振りが遅いので割り込まれやすい。前転・大破壊投げや、前小ジャンプ強キック+連続技をうまく使おう。離れた時は相手の突進技や飛び道具が厄介。前者は先読みで垂直ジャンプして下りで



読みが外れても空中ガードがある

中間距離(開始直後かやや近い程度)で闘うのが理想。この間合いで立ち強パンチを出していれば、相手の技やジャンプの上昇中をつぶせるぞ。

強キック・大破壊投げを決めるのがオススメ。後者はギリギリまで引きつけて、近い時はダッシュから前転・大破壊

### キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち			X/X	
近距離立ちしゃがみ	X		X	X
垂直ジャンプ	X	X	X	X
斜めジャンプ	X	X		
ふっ飛ばし攻撃				
空中ふっ飛ばし攻撃		X		

ピンチになったら鉄球大暴走の出番。起き上がりや相手の連係に割り込むように出そう。ガードされても大破壊投げを入力すると決まりやすい。最後に変換を。鉄球大回転中、相手を投げられる状態になった時大破壊投げを入力すると、鉄球大回転がキャンセルされて大破壊投げが決まるのだ。前述の鉄球大回転けずり中に、ガードキャンセル緊急回避をした相手を投げるということができるぞ。

●キャンセル表中の、のついた技はキャンセルがかかることを表しており、×のついた技はキャンセルがかからない技を表しています。また、キャンセル表は編集部調べによるものです。



●裏回リジャンプ強パンチ(3段)しゃがみ弱キック1段しゃがみ弱パンチ・強電巻疾風斬

CPUも狙ってやるチョイボンの跳び込み連続技。コマンド操作も特に難しくないの  
で、慣れてしまえば充分狙う  
ことができ、奪えるも体力の半  
分減る一気に奪える。

ちなみに打点が低いと裏回  
リジャンプ強パンチが3ヒッ  
トしないが、威力が若干落ち  
るだけでしゃがみ弱キックに  
しつかりつづけられる。

●裏回りジャンプ強バンチ(3段)↓しゃがみ弱キツク↓しゃがみ弱バンチ  
↓強竜巻疾風斬

●強飛翔脚としゃがみ強キックのジャンプ強パンチ  
怖いくらいお手軽な連続技  
飛翔脚の当たり具合によって  
は、しゃがみ強キックがつな  
がらないが、ガードされても  
反撃は受けないので出した方  
がお得。入力は飛翔脚が出て  
いる時にボタンを連打してい

●強飛翔脚 ↓しやがみ強

ればいい。

また、画面端で背がそれなりに高いキャラが立っている時に強飛翔脚を決められるとそのあとに斜めジャンプ強バ

ンチがつかない。強飛翔脚のあとに、レバーを斜め上へ入ればなしにするのがコツ。もちろんキャンセル飛翔脚もOKなのでウハウハだ。

お手軽連続技

裏回り連続技で  
対人戦は楽勝だ!!



チョイ・ボンゲ

攻略／モリスケ



## キャンセル表

	A	B	C	D
近距離立ち	○	○	○	×
適距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直ジャンプ	○	×	○	×
斜めジャンプ	○	×	○	×
ふっ飛ばし攻撃		○		
空中から飛ばし攻撃		○		

出すタイミングを覚えるべし



打点を覚えたら裏回りを狙って飛び込むべし。まあ、ひたすら飛び込むだけでは、冒りふつ飛ばし攻撃などで落とされてしまうので、垂直ジャンプからの強飛翔脚や、空中ふつ飛ばし攻撃キャンセル弱

通常技のリーチが短いので地上戦は不得意だが、ジャンプ強パンチが最大3ヒットにつき簡単に裏回りが狙えるのと、中、小ジャンプで跳び込んで連続技を狙ってこのうで、ジャンプ強パンチを出す打点は小ジャンプの頂点辺り。それより遅いと3発当たらないので、出すタイミングは練習しよう。

# 対人戦攻略

無敵技を読んだらひとまず退避……しかるのち攻撃。結構楽しげ

## 技コマンド表

## ●投げ技

頭刺し

●必殺技

電卷疾風

飛翔空裂

5524 • J. Neurosci., September 24, 2008 • 28(39):5518–5524

シャツ  
佐田 幸雄

威風飛來

751 346224

100

100

● 超必殺

技が、真！超絶竜巻真空斬し  
かないため、出せない時に跳  
び込まれるとまず落とせない。  
出せる状態であつても、真！  
超絶竜巻真空斬自体コマンド  
が長く出にくいので、相手

ヤンセル旋風獵刺突だ。それからキ  
 ム強バチにつないでからキ  
 旋風獵刺突は方向転換  
 することができると、それを  
 嫌がって無敵技を出してくる  
 相手なら一度後ろに回避して  
 から攻撃したり、自分のお氣  
 に入りパターンで攻撃するの  
 がいい。飛行中は爪の判定が  
 強いので、通常技で落とさ  
 れにくいぞ。  
 チョイボンには強力な対空

裏回り強パンチからは着地で通常技につないで、ヒットしているなら連続技を決め、

無敵技を読んだらひとまず退避……しかるのち攻撃。結構楽しげ



に跳び込まれる前に自分から  
跳び込んでラッシュをかけ、  
攻め込んでしまった方がいい  
ぞ。



# ステークスウィナー2



**"仕掛けシステム"や  
各種イベントを追加!!  
面白さ倍増で  
期待の続編登場!**

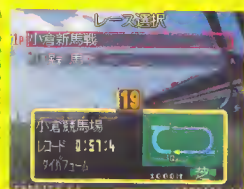
アーケードゲーム初の競馬ゲームとして登場し、競馬ファンの心をがっちりキャッチした『ステークスウィナー』。その続編『ステークスウィナー2』が早くも登場する。

今回はその変更点を中心に紹介しよう。

©1995/1996 SAURUS

ザウルス		競馬アクション		210M	
MVS	9月発売予定 価格未定	カセット	発売日未定 価格未定	CD	発売日未定 価格未定

いくつかるうちからレースを選択することができる。



また前作では、横スクロールでしかコマンド技の入力ができなかったわけだが今回は縦スクロール時にも同様のコマンド入力ができるようになった。また、ライバルから伝授してもらえする場合もある。

また前作では、横スクロールでしかコマンド技の入力ができなかったわけだが今回は縦スクロール時にも同様のコマンド入力ができるようになった。また、ライバルから伝授してもらえする場合もある。

例えばコマンド技。前作ではゲーム開始時より全部のコマンド技が使えたわけだが、今回は、という技遣いを選択して技を伝授してもらえないと、レースでコマンド技を使用することができない。また、ライバルから伝授してもらえする場合もある。

プレイヤー自身が自分で馬を操って、自分の力で勝利を勝ち取るという基本的な内容は前作と変わっていないが、さらに馬らしく、かつ分かりやすくパワーアップしている。

臨場感ますますアップ!!

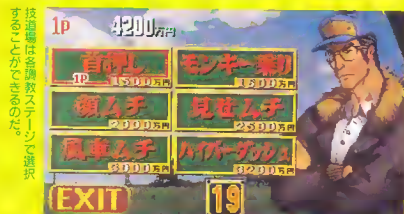
今回もつとも注目すべきシステムは、新しく追加された仕掛けである。競馬において一番の見せ場である最後

仕掛けの  
タイミングも  
自由に!!

また前作では、前レースで競馬に敗北した場合、何のコマンドもなくコンティニューを確認するだけだった。おかげで負け負けたのかという原因が分からないまま、いらいらしたプレイヤーもいただろう。そこで今回、簡単ながらも調教師が敗因を教えてくれるというおまけがついた。



コーナーをまわったら一気に加速だ!



体力がなくなった時にとっておきの持た!



# NEW GAME ステークスウィナー2

馬がアイテムの上を走るように調整されています。



馬によっていろいろの馬が通つ

HORSE DATA	HORSE DATA
アースクエイク	ローカルホープ
スピード.....	スピード.....
スタミナ.....	スタミナ.....
瞬発力.....	瞬発力.....
脚質 逃げ	脚質 差し
CREDITS 03	CREDITS 03

の直線部分の駆け引きをより明確かつ、スリリングな展開を演出するためのシステムだ。そもそも仕掛けとは、競馬において最も重要なファクターで、仕掛けひとつで勝ち負けが大きく変わる。いっても過言ではない。

前作ではこの仕掛けの位置が固定されていたため、追込馬が前半から好位置につけていなくては勝てないという弱みを少しでも知っているプレイヤーにとっては、やや納得のいかないシステムとなっていた。

そこで、今回からはその仕掛けをプレイヤー自身が自分で進捗させることができるようになった。

アイテムショップではおなじみ



基本操作は、8方向レバー+3ボタンと、前作より一つ使用ボタンが増えている。レバー操作は画面が縦スクロールの場合には左右で、横スクロールの場合には上で、キャラクター

## ポイントはCボタンの使い方

つまり、プレイヤーが自分の馬の脚質ごとに、どこで仕掛けていくか戦略を講ずることによって、レース中の駆け引きを、存分に楽しむことができるようになったわけである。



## アイテム一覧

速効性アイテム

ニンジン	体力が回復する。ニンジンの大きさによって効果が変化する。
ハネ	一瞬だけトップスピードになる。
もぐら穴	スピードが一気にダウンする。
しびれ薬	しびれて一定時間ボタン入力不可能になる。
携帯ニンジン	体力が0になった時、自動的に補強してくれる。
シャドーロール	1レースに限り、激しい気性を抑えて、若干能力アップ。
軽量ステッキ	風車ムチ（コマンド技）使用時にボタン連射が少なくて済む。
電気ムチ	スタートダッシュ時にムチにためた電気を放出することで、馬に気合を入れる。
軽量鞍	体力の消費量が少なく、バテにくい。
エアロスーツ	空気抵抗が少なくなり、最高速がアップし、加速性も向上する。
スパイク鉄	不良馬場での失速量が少なくなる。
審議見逃し券	反則プレイを見逃してもらえる。

前作アイテムはマップ上に落ちていて、速効性のもの

## アイテムを有効に使いえ！

ラクターを移動させる。ボタンはAボタンで手綱による馬のスピード調節、Bボタンで同じく鞭による調節だが、手綱と鞭では最高速が違うので使い方に注意が必要。また、手綱は馬を制御する時に使う。

今回、新たに加わったCボタンは、仕掛けの位置を変更するために使用する。具体的にCボタンを押すだけで仕掛けたところになり、能力が自動的に後半用のものに切り替わる。

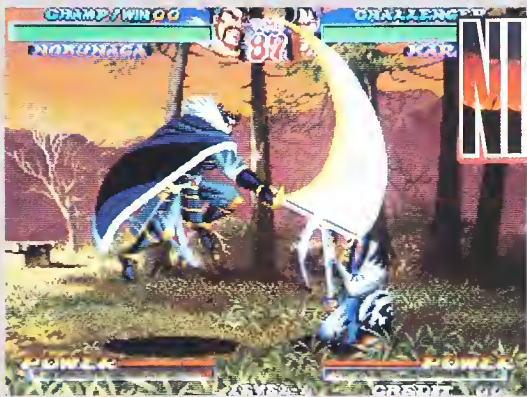
ただ、選んだあとの1レースしか効果を発揮しないので、つねに1個しか準備することができない。また、周

ただ、選んだあとの1レースしか効果を発揮しないので、つねに1個しか準備することができない。また、周

ただ、選んだあとの1レースしか効果を発揮しないので、つねに1個しか準備することができない。また、周







# NINJA MASTER'S

霸王忍法帖

TM

©SNK/ADK 1996

ニンジャマスターズを  
とことん楽しむための  
一撃必殺連続技大特集!!

長らく攻略をおこなってきた『ニンジャマスターズ』の最終兵器ともいえる連続技を、キャラ別に徹底紹介するぞ!! 実戦で役立つものから、超難易度のものまで、全部極めれば天下無敵だ!!

ADK 格闘アクション 330M

発売中	カセット	発売中	CD
¥ 98,000	¥ 32,000	¥ 7,600	

システム解析、攻略/ジェイクイ

こんな時は自動選択の出番



「投げが失敗しても頭攻撃という入力方法にアレンジをくわえたのが、この自動選択入力」という方法だ。

必殺技と  
コマンド投げの  
自動選択入力方法

さて、本題の連続技特集に入る前にこれまでに見つけたシステムに関する小ネタを、いくつか紹介してみよう。対戦や対CPU戦で使えるものもあれば、「知っててどうする」というものまで、いくつか紹介。読んでくれ!!

システム「ちんちんお得意情報」

関連技・  
謎の判定!!

滅界社長「ホントは滅界王信長の簡連弾・愚者の滅界は、この技、信長の通常技や必殺技を連続でたたき込むもので、技によつては元の技の持つ特性がそのままだったり変化したりする。」

ボタンが違ふときは、2つのボタンを同時押ししよう。別入カマイであれば、相手の近くで「→+↓+A D同時押し」とすると、龍頭牙(→+↓+A)とコマンド投げ(→+↓+D)が同時に入力されたことになり、相手を持つ状態ならコマンド投げ、ジャンプや投げられない技(中段攻撃など)を出していれば龍頭牙で迎撃といったことになる。起き上がり攻撃には使えないので、試してみよう。

例えは愚者の必殺の6発目は必殺技の太天天魔鎌と同じ経路だが、ここに跳ね返し判定があるという点の異なる。

ボタン押しっぱなしの謎!!

さて、この見出しだけ見てもサッパリわけが分からないと思うので解説に入ろう。天和の必殺技「閃滅掌」。この技のコマンドは、正確にはパンチボタン連打となつている。が、いつでもいいからボタンを連打、そのまま押しっぱなしにしたあと離してみよう。ちやっかり閃滅掌がでてくれるのだ。だから何な!!

先月のカマイのページで紹介したが、見落としのために一度紹介することにしよう。必殺技を同時に入力、このコマンド投げと必殺技の時、コマンド投げと必殺技の出番



使うなら強パンチだが、かなり弱いにくくなるのでダメっぽい







## サスケ

武器収納→少し前進してAと

つなげば持っているぞ。  
●しゃがみ弱蹴りX  
3→キャンセル疾風  
烈神撃  
下段攻撃から真超力につなぐ、かなり使えるような連続技なのだが、入力が難しい。しゃがみ弱蹴りの3発目を→↓+Cと入力、そして素早く←↓+A/C。試してみよう。



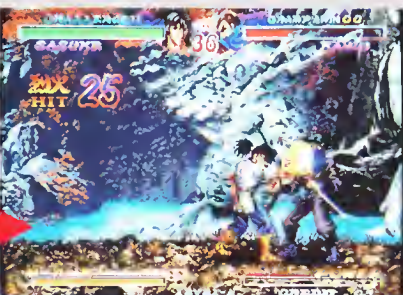
## カムオ

●前ジャンプ強蹴り  
↓近距離B、A、A、  
B、→B→遠距離立  
ち強パンチ  
武器収納時の気絶連続技。前の連続技を少しアレンジしたもので、入るのはしゃがんだ鶴、雲仙、信長のみ。条件は限られているが、よく使ったあとはボタン連打でつながるので、かなりお手軽に気絶させることができる。

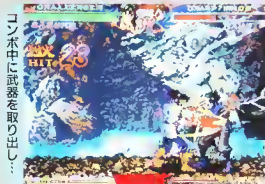
●A、B、B+C、  
↓B→キャンセル武  
器収納→少し前進し  
てA、B、B+C、  
↓B...

武器収納時の永久連続技。NINAコンボ中に武器を取り出したあと、↓キャンセルで武器を収納する。これは確実時間かほとんどないので、歩いて間合いを詰めてからAにつなぎ、繰り返し決めていくことができる。

注意点はAを押すときにレバーをニュートラルに戻す必要があること。→だと中段攻撃に落ちてしまうので、A、B、↓B→キャンセル武器を取り出し時でも、A、B、↓B→キャンセル武器



歩いてから立ちAがつかなる。あとはこれを繰り返せばいいだけだ

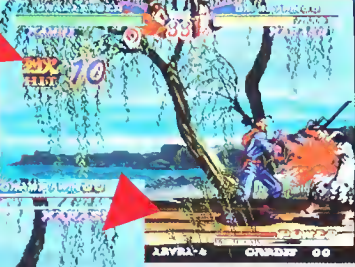


武器収納。確度が少ないので、

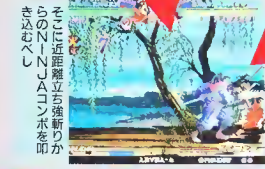
●前ジャンプ強蹴り  
↓近距離B、A、A、  
B、→B→ダッシュ  
して近距離B、A、  
A、↓B→キャンセル  
鬼烈斬・鬼雨

武器取り出し時の連続技でしゃがんだ鶴、雲仙、信長に入る。最初のNINAコンボの→Bでよけさせて次につなぐというものだ。超烈炎モード中なら、体力満タンの相手をKOできるぞ。

よけけ回復されると決まらないが、画面端なら確実に決まるぞ。タクシユする距離が少なくていいため、

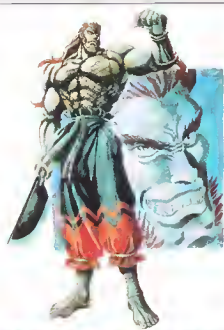


鬼烈斬・鬼雨で滅川 条件が厳しいけど、うまく決まればこの通り。即死させることができるのだ



そこに近距離立ち強蹴りからNINAコンボを叩き込むべし





## 雷牙

- 前ジャンプ強蹴り  
(OR↓+C) ↓A、  
C ↓A、C ↓A、C、  
D ↓キャンセル電撃  
殺 ↓地雷龍

NINJAコンボをうけて  
止めて技をつないでいく連続  
技。武器収納時限定。気絶で  
も永久でもないけど、一応入  
るということ。



## 天和

- しゃがみ弱蹴り ↓  
キャンセル本極破

下段攻撃からの連続技なの  
でそれなりに役立つのだが、  
少々難易度が高いのがガン。  
2、3発目を↓+A Bと入  
力するといだらう。

- 爆雷陣 ↓前方ジャンプ強蹴り ↓近距離立ち強パンチ ↓垂直ジャンプ強蹴り

体力の4分の3を奪ったうえに気絶させる連続技。爆雷陣を出したらすぐに前方ジャンプ、少し引きつけて強蹴りを当てる。立ち強パンチは連打するとNINJAコンボが出てしまうので、目押しして一回だけ押すこと。あとはレバー↑入ればなんとタイミン  
グよく強蹴りを出せば完成だ。食らい判定の関係で、カムイと雷牙には決まりにくい。  
また、爆雷陣 ↓タツシュ中 ↓+C ↓タツシュ中 ↓+C ↓タツシュ中 ↓+B というのも



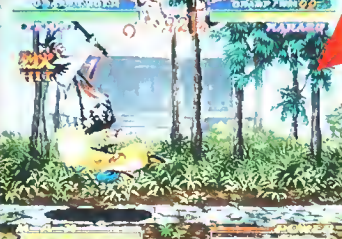
最後は多少遅れてもOK。アセって地上技に化けないように

- 前ジャンプ ↓+C  
近距離C、C ↓B  
キャンセル呪縛符  
しゃがみ強パンチ  
↓キャンセル風烈弾

武器収納時の気絶連続技  
武器取り出し時だとこれだけ  
で気絶することはないが、事  
前にしゃがみ強キックなどを  
当てていれば気絶する。決ま  
れば勝ち確定だし、難易度も  
高くないのでかなり使える  
のだ。でも、雷牙には決ま  
らないので注意。  
8月で紹介した本極破に

そこにしゃがみ強パンチを当てると相手は浮く

キャンセルで風烈弾を出せば空中の相手に当たる。すべて決まれば、相手を気絶に追い込むことができるぞ



裏回りから決まる  
ので裏戦向き。か  
なり使えるぞ

NINJAコン  
ボから呪縛符  
につないでシ  
ビれさせ...



跳び込み強敵からしゃがみ弱パンチ。ここまでは簡単な

この辺から難しくなる。目押しで近立ち弱蹴り~NINJAコンボとつなぐ

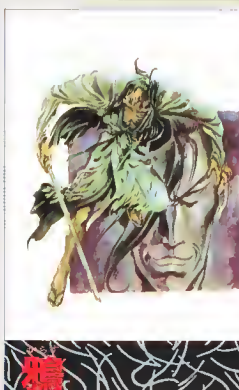


最後は突、気絶するまで

気絶強敵はキャンセルのタイミングが遅れるとつながらない。先行気絶に入力する

●前ジャンプ強蹴り  
↓近距離立ち強蹴り  
↓キャンセル武器収納(2ヒット)→キャンセル弱疾風羽  
前ジャンプ弱パンチ

●前ジャンプ強蹴り  
↓しゃがみ弱パンチ  
↓近距離立ちC、B  
+C、D、B→キャンセル気狂障壁→前ジャンプ強蹴り→キャンセル弱(強)羽刃



3つと相手は気絶させる連続技。1つめは武器取り出し時のものだが、武器収納時でもキャンセル武器収納を肩付はOK。ジャンプ弱パンチはジャンプ直後に出すこと。2つめは武器収納時、あらかじめ超力ゲージを少しためておく必要がある。3つめも武器収納時で、相手がしゃがんで食らった時だけ決まる。よろけ回復可能だが、難しいのでよしとしてね。

●前ジャンプ強蹴り  
↓近距離C、C、D、A→ダッシュして近距離立ちC、B+C、D、B→キャンセル気狂障壁→前ジャンプ強蹴り→キャンセル弱(強)羽刃



●前ジャンプ強蹴り  
↓近距離B、A→遠距離立ち強パンチ

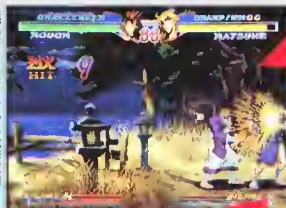
難くはど前単に気絶させてしまふ連続技。NINJAコンボを2回まで止めて、タイミングよく遠距離立ち強パンチにつなぐのだ。武器収納時限定だし、間合いは遠いし決まらないでチャンスは少ないが、一応覚えておくとい

●前ジャンプ強蹴り  
↓近距離D、D、D、少し前進して近距離D、D、B→キャンセル武器収納→少し前進してA、B、A↓A、B、B→キャンセル破邪・靈波動

画面端でしゃがんでいる相手に決まる即死連続技。最初は武器取り出し状態。D、D、Dがヒットするとよろけさせるので、ほんのわずかにだけ前進して次につなぐ。武器収納のあと長め(といっても少しだけ)に歩いて間合いを詰めないといふことがつながらないで、よろけを回復される

と決まらないが、素早い回復が必要なので勘弁。

相手がしゃがんで食らった場合、ここまでは2ヒットした時点でキャンセルできる。



前に歩いてから立ちAにつなぐ。中段攻撃に化けられないように、レバーは必ずニュートラルに戻すこと



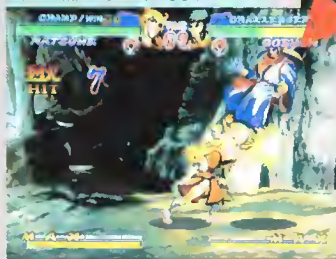
最後は破邪・靈波動でOK!ゲージは連続技の最中にたまってくるぞ



跳り込み攻撃、強パンチ。



遠距離立ち強パンチでの追い討ちを加えると、なんと気絶させることができるのだ



立ちAが連続技に。ここからつながるNINJAコンボのBはキャンセル可能。繰り返し瞬殺烈火が決まるわけだ

●前ジャンプ強蹴り  
↓近距離立ち強パンチ  
↓キャンセル強百鬼連砕  
↓少し前進し  
て遠距離立ち強パンチ

ジャンプ強蹴りは裏回りが可能なので結構決めやすく、しかも気絶させるという使える連続技。武器収納時限定だ。カムイ、雷吉、近距離立ち強パンチのあとをキャンセル武器取り出しキャンセル強百鬼連砕→タツシユして近距離



キャンセル強キックにすればカムイ、霧に入り、気絶させることもできる。『雷吉』だけはダメ。キャンセル百鬼連砕→ボタンは連打しないのでヒットで止める。ここまでは普通通りばい！



●A、B→キャンセル天誅爆(2回目まで)→A、B→キャンセル天誅爆：

●A、B→キャンセル武器収納→少し前進してA、B→キャンセル武器取り出し→少し前進してA、B：



これですを減らして



離れたぶん固合いを詰めてから立ちAより下へ



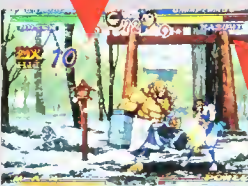
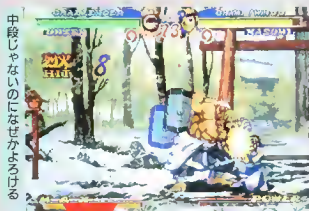
ナツメ

●しゃがみ弱パンチ  
↓キャンセル強踏破  
穿撃↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル強踏破穿撃：

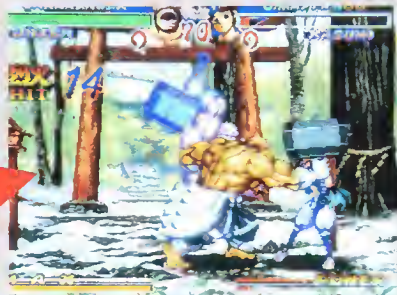


ゴエモン





立ち弱腰りにつなげて…



ビシ (C)、ビシ (C)、ゴイン (→A) を2セット入ればKOナリ。ほかの連続技に比べれば簡単な方だ

前ジャンプ強蹴り  
↓C、C、→A→C、  
C、↓A、B→弱徹  
悔覚悟→C、C、→  
A→C、C、→A

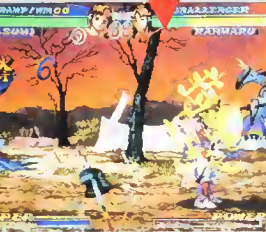
進んでC、C、→A、これでKOすることができませう。



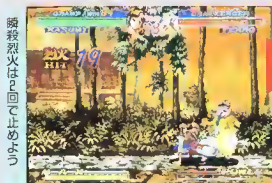
雲仙

●前ジャンプ強蹴り  
↓遠距離B、B→近  
距離立ち強パンチ

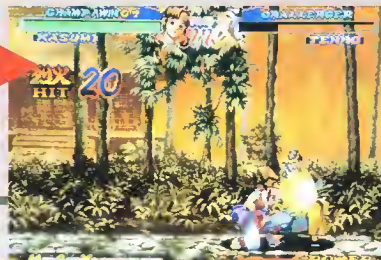
武器収納時の気絶連続技、着地の立ち強パンチが遠距離技になるように、少し遠めから飛び込むのがポイント。最後の近距離立ち強パンチは早いNINJAコンボになってしまっているので、タイミングよく押して出そう。



空中追い討ちとして連続円舞陣がバッチリ決まる。出るのが遅れると決まらないため、難易度は少し高い



弱腰り烈火は2回で止めよう



できればしゃがみ弱パンチにつながりフワフワなのだ

前ジャンプ強蹴り  
↓しゃがみ武器取り  
出し→キャンセル  
旋回舞陣



しゃがみ弱パンチ  
↓キャンセル  
旋回舞陣 (2発目まで) ↓しゃがみ弱パンチ→キャンセル  
旋回舞陣…

気絶→即死もしないけど、闇超力につながるのでダメージはそこそこある。入力方法は、↓+B、C、キャンセル→↓+A、Cがやりやすいだろう。超烈火モード中にも狙ってみるといい。

武器収納時の永久につちやう連続技。舞陣は弱腰り烈火の2発目までを使う。そのあと目押しでしゃがみ弱パンチにつなげて繰り返す。ちなみに、しゃがみ弱パンチを2発に増やすことも可能。





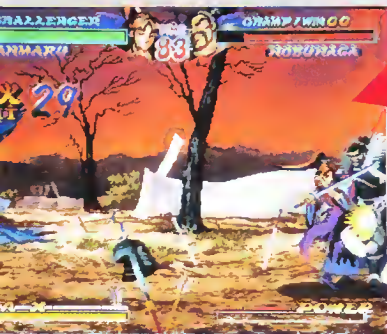
このときはレバーニュートラル

●前ジャンプ強蹴り  
↓近距離B、B↓少し前進して立ち弱パンチ→キャンセル幻桜舞→前ジャンプ強蹴り→キャンセル幻斬舞→虚空

関丸は気絶、永久連続技の両方がある。これは気絶の方で、武器取納時限定。近距離立ち強パンチは2段技なので、NINJAコンボと合わせて3ヒットする。そのあとわずかに前に歩いてレバーニュートラルで立ち弱パンチだ。幻桜舞のあとは少し待つてからジャンプすること。なぎが速いと気絶しないぞ。

●近距離C、C、→A、→C↓近距離C、C、→A、→C↓

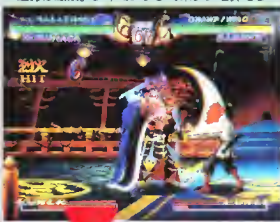
こっちは永久連続技。武器取り出し時のものだが、取納時でも→Aで取り出してくれるのでこちらでも可能。4発目からCのつなぎは、間隔が開いてしまおうとつながらない。タイミング命だ。



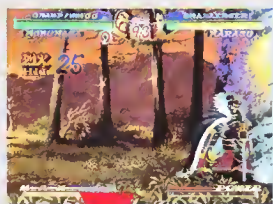
ここから→Aに入らせて

立ち強蹴り→NINJAコンボとつないで繰り返していい。かなり難しいけど、興味があったら挑戦してよろ

連打は厳禁。タイミングよくボタンを押そう



うまくいけばたくさん入る。キャンセル黒旋連環殺→ジャンプ強パンチで気絶してもらいましょう



遅いしぐせに減らなければ

●(A、→A)×3  
↓4セット→キャンセル黒旋連環殺→前ジャンプ強パンチ

NINJAコンボを2発目でやめて、繰り返し入れ続けるという連続技。少しづつ間合いが離れてしまったため永久には入らないが、数セット入れば→Aからキャンセル黒旋連環殺→追い討ちで気絶させることができる。A→Aを、地上からいきなり始めた場合は4セット、ジャンプ強蹴りや→C(よろけ)からつないだ場合は3セット入らせておけば気絶するぞ。ちなみに武器取納時限定だ。



このときはレバーニュートラル

弱蹴り

●A、→D、B、D、→B↓ジャンプ

画面端に追い詰めた時に決めることができる。へんちよこ連続技。間コンボを決めたあと、浮いた相手にジャンプ弱蹴りで追い討ちがでるのだ。弱蹴りを出すタイミングがシビアだし(遅れると当たらないでダメージも大したことない相手はダウンしなくなる。へんちよこだ。





TM

# オーバートップ

©SNK/ADK 1995

いよいよラスト3コース!  
ゴールまで突っ走れ!!

攻略/風のFLN



ADK	レース		210M
MVS	発売中 88,000円	カセット 発売中 29,800円	CD 発売中 4,800円

8月号からはじまった、SAFALIによるコース別攻略もいよいよ最終回! 最終コースはSAFALI向きの快適コース。今までの経緯を活かして、気持ちよくゴールだ!!



ライン取りが重要! 直線的に...

①のコーナーはインを保ちながらショートドリフトを使う。抜けたあとは少しす右にラインを移しておくといい。②のシクインはできるだけ直線的なライン取りを意識して走ろう。このあたりのコーナーまでの距離がかなり短いので気を抜かないように。



③のコーナーはインを保ちながらショートドリフトを使う。抜けたあとは少しす右にラインを移しておくといい。④のシクインはできるだけ直線的なライン取りを意識して走ろう。このあたりのコーナーまでの距離がかなり短いので気を抜かないように。

5コース

荒涼の大地



④の地点は裏道への突入しやすにハンド

切り、⑤の直線の左側にしておこう。地面の色でコースの幅が分かるぞ。

⑥の地点は裏道への突入しやすにハンド切り、⑤の直線の左側にしておこう。地面の色でコースの幅が分かるぞ。



コース別攻略





装  
飾  
ソ  
ー  
①の  
は  
特  
に  
難  
し  
い  
ス  
ポ  
ー  
ツ  
の  
楽  
し  
み  
つ  
つ  
海  
岸  
の  
美  
し  
い  
景  
色  
を  
楽  
し  
む  
う  
ー  
②の  
地  
点  
は  
左  
へ  
の  
コ  
ー  
ナ  
ー  
が  
2  
つ  
連  
続  
し  
て  
い  
る  
。  
ド  
リ  
フ  
ト  
を  
使  
う  
と  
コ  
ー  
ス  
端  
に  
接  
触  
し  
て  
し  
ま  
う  
危  
険  
大  
な  
の  
で  
、  
こ  
こ  
は  
レ  
バ  
ー  
操  
作  
ソ  
ン  
リ  
ー  
で  
切



コース  
6  
憩いの海



を切っていくと、スムーズに裏道に入ることができる。疑に並んでいる黄色の標識を見ると位置合わせがラクてくるぞ。

④は正規のコースとの合流  
右へのコーナーそのも  
目星はないが ⑤地点で  
①のカットにアウトラ  
ートカットにアウトラ



インをキープしてコーナリング。GOODだ！

左へ入るために、右に寄っておく必要がある。ハン

ドリングのタイミ

ス左への駐車場の入り口にパイロンが2つ並んでいるのが見えた瞬間に左レバーを入れるといい感じだ！



この標識より左が裏道に入れるラインだ

左上のパイロンがまたIIにレバーを入れよう

⑤⑥間のショートカットがこのコース最大のポイント

⑦の最終コーナーは問題なしの角度だ、ノンブレイクでもオッケーなので好きなようにクリアしてくれ。目標タイムは22秒台、余裕だよ!!





# 7コース

## 歓喜の街

ついに最終コース。急なコーナーが連続するハイレベルなコース構成になっている。が、最も快適に走れるSAFARI向きなコースともいえる。

時速250kmで一気にかける。

①が裏道の入口だ。こ

道は激しいコーナーもな

スピートも落ちないので

性で突入だ!!

裏道に入ったら、次の

コーナーのために少し左

に寄っておこう。フェン

スらしき境界線が二本並

んでいるが、右側(灰色

の方)は電線なので気に

しないでよし!

つまり左の緑色のフェ

ンスを意識しておいて、

それが途切れたら左にハ

ンドリングするというのが

がこのポイントだ。

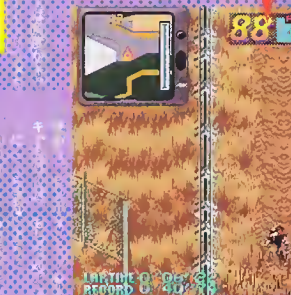
②地点は高速シケイン



オーバートップ名物の裏道もそろそろ見おこめか...

裏道に入ったら、次のコーナーのために少し左に寄っておこう。フェンスらしき境界線が二本並んでいるが、右側(灰色の方)は電線なので気にしないでよし! つまり左の緑色のフェンスを意識しておいて、それが途切れたら左にハンドリングするというのがこのポイントだ。②地点は高速シケイン

なっている。ノープレの限り直線的なラ



先読みでショートドリフトするとスムーズなライン取りができるぞ。  
⑥のコーナーはスピートが出ているため、見た目よりキビシイ。少し急ハンドル気味にまがるのがGOODだ。  
⑧は裏道の入口。だん

いのは実所。しっかり意識してまかう



ゴール

※ ⑦の部分は裏道です。

コース6から



コース6から





# キャラクターテキスト

自然の声に耳を傾け、自然のために剣を振るう！  
巫女であり、戦士でもあるナコルルに迫る！



舞うようにマントで攻撃するぞ。飛び道具も跳ね返すぞ



光りを纏い相手を斬りつける  
宙に浮くとシラ ムツベだ

## ●ナコルルの代表技



守護鳥ママハハで攻撃。いってみれば  
ヤトロだな



ママハハに擁まり、空  
めに急降下して攻撃だ



ママハハに握まるぞ。しかしナコルルってよっぽど転いのね



ゴ、シクルウー じゃない  
が、狼にまたがつて飛ぶ



ママハハが見てるぞ。しっかり！



勝って安心。“ふうっ”と苦勞さま



キメ台詞“大自然のおしおきです”



シクルウがかなりカッコいい。  
2Pは黒だ。シクルウも黒



カラフルなナコッチ。こういう色柄も似合うなあ



衣装も凝ってきたぞ。ママ  
ハハは上だよ〜ん



ツリ目でこわ〜い。IPは赤。ママハハは茶だ



2Pは赤の部分が紫になっ  
てる。ママハハは青だ



ナ  
コ  
ル  
ル

**カニゴト** コル  
 名義：カニゴト・イル・ジカン・チウ・アイ  
 本名：カニゴト・チウ・アイ  
 生年：宝樹、チウ・アイ  
 出生地：アイヌシロ、カムイ  
**カニゴト**  
 現代社会では…… 淘汰され  
 生きていけない  
 誕生日：10月11日  
 身長：56cm(約)55cm  
 体重：詰る  
 血液型：AB型  
 スリーパーズ B73、W50、  
 L92  
 趣向：自然の声を聞くこと  
 好きなもの：カニゴトの  
 森や動物たち  
 嫌いなもの：自然を汚す悪い  
 人間たち  
 大切な人：  
 カニゴトのチウ・アイ

父の顔はまた父親の形見  
家族構成、サクノウ(祖父)、  
モサシ(祖母)、リムルル  
(叔)

箱庭、毎朝作る フタダク  
「おみかんをまほうけいといっ  
て行きます」

尊敬する人、どんな方でも尊敬  
できる。その一面を知るとです。  
ほかのメンバー **ツキナミ**  
**無敵な**、一歩一歩かかれば必ず  
平定してしまいたい。森の木々に  
囲まれて暮らしている時  
刻のことについて；他人を憐れつ  
けるのではないが、自然を守っ  
ていくために必要だと勝手に思  
う出演者： サウスリスビッツ  
、喜サマリズビッツ、  
喜サリスビッツ新紅郎無  
双剣

※ナコルルのプロフィールは、その出演作より編集。

★NF人気投票結果（総合順位）

第1回 3位	第2回 7位	第3回 2位
--------	--------	--------

## ●衣装の歴史

※なお、ゲームに登場するキャラクター「ナコルル」は、アイヌの巫女という設定ですが、実際のアイヌ民族とは無関係です。



● 大自然とともに  
生きるナコルル

ナコルルはアイヌモシリ・カムイコタンの生まれ。

自然にすべてを依存する。ナコルルは自然や動物たちを愛し、大自然の声に耳を傾けていた。動物や自然に囲まれて生活していると心の穏やかな人になってしまう。ナコルル

ナ  
コ  
ル  
ル

●サムライスピリッツ

自然の声を聞くことのできる巫女の家系に生まれたナコルルはある日、大自然の悲痛な叫びを感じ取った。

何者かが自然に異変を引き起こしている…。

愛する自然の危機を察した  
フコルは、彼女のもう一つ  
の顔である部族一の剣士と  
して立ちあがった。

できることならば人を傷つ  
けずに解決させたい。人を傷  
つけないことを嫌う心優しい  
少女は、愛する自然に害を  
及ぼす引き起す元凶を断つ  
ために、宝刀チウシを手にし  
て、部族をあとにした。

守護鳥ママハハとともに必  
ず戻ると仲間に着つて。

●真サムライスピリッツ

開いから約一年。異変の元凶を断つことで愛する自然と動物たちとを護つたナコルルは、生まれ故郷のカムイコタに帰ってきていた。

ある日、朝霧のかかる白樺の木立の中、彼女はいつもと同じように意識を解放し、自

を見ているとまったくうなずけるよね。彼女は心の底から森羅万象を愛し、人を傷つけることを嫌う、心優しい少女なのだ。

● 自然の声を聞き  
自然を護る少女

ナコルルが自然の声を聞くことができるのは、彼女が巫女の家系に生まれたからだ。歴代の巫女の中でも秀でた

# バックスト

然と對話しようと静かに目を閉じた。しかし、自然は無言のまま、新たな異変を彼女に告げた。

●斬紅郎無双剣

大気はいつものように穏やかに、そして優しくナコルルを包んでいたが、巫女として成長を遂げている彼女は、大気のわずかな乱れに気がついた。

鬼の異質な闘気や精神を救うため、彼女は宝刀チチウシ、守護鳥ママハハ、そして彼女を護る狼シクルウとともに旅立った。

テコルル相関キヲ紹介

■ ガルフオード

正義を愛するアメリカン忍  
者。ナコルルに魅かれています。

## リムルル

ナコルルの妹。姉には及ばないが巫女としての能力を持つ。まさに多感な氷の精。

● ガルフォードとの  
恋仲(?)は?

うためのウェイユカムイ(悪神)と闘  
てウエンカムイ(悪神)という能力を持  
在・透視術)という能力を持  
つたラメトク(勇者・戦士  
でもあるからだ。  
自然、故郷、動物、仲間……  
守るべきすべてのもののため  
に、ナコルルは闘っているの  
だ。

ナコルルと愉快な仲間たち

ナコルルの旅のおとも、チウシ、ママハハ、シクルウについて説明しよう。

宝刀チチウシ

メノコマキリと総称される婦人用の小刀の一種で、守護鳥ママハハにより代々受け継がれる。ナコルルの前は、同じくアイヌの戦士であったナコルルの父親が所有していた

守護鳥ムムハハ

宝刀チチウシを護るという使命を持ち、そのためチチウシを使用する者には献身的に仕えるが、その所有者が命を落とすと、次の所有者へと宝刀を授けるとき、カムイコタシへと刀を持ち帰る。

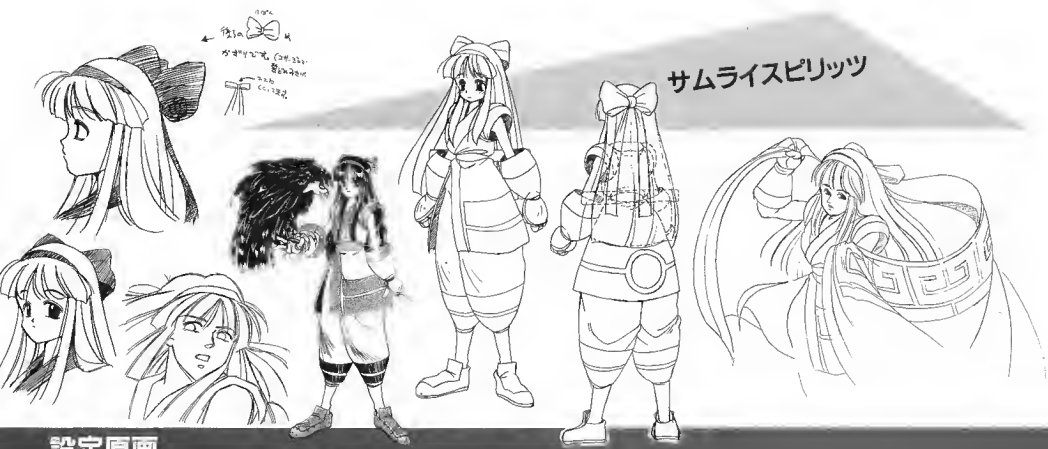
※クマタカ・南アジアから日本列島にかけて分布する。全長約75cm。日本に住む亜種が最大といわれている。

シクルウ

か！ だっていつもナコルルの方！ っていうの！ のことを。動物想いのいい人、としか語っていない。出たよ、いい人。攻撃！ S N K の男キャラって、どうもいつもかわいそうだなあ。;







設定原画



真サムライスピリッツ

## ワンポイントキャラクターレッスン

### アイヌの言語文化について学んでみよう

アイヌの言語の順位は日本語と似ているが、起源は不明。アイヌは文字を持たず、古来が口承文化で伝説などを語り伝え、アイヌ文学のジャンルは30近くあるが、次のものが代表的である。

#### ＜叙詩歌謡＞

祭りの時など、室内で婦人たちが口座を作り歌う「祭りの歌」、赤子をおぶったり、シタという揺りかごに乗せて歌う「イフムケ」など。

#### ＜叙事詩＞

アイヌの生活・信仰のよりどころとなった神話を原型とする「神々の歌」、その中で特にアイヌの祖先と信じられているアエオイナ神の功業を歌った「聖伝」など。

#### ＜散文文学＞

「神々の歌」を散文化した、

#### 必殺技に学ぶ

#### 楽しいアイヌ語講座

ナコルの生母はアイヌモシリのカムイコタン、だから必殺技は当然アイヌ語でもちやんと難しくて意味が分からないよね。そこでナコルの技名の訳をここに公開！ ついでにアイヌ語の必殺技を持つ妹のリムルの方もフォローしたいので、しっかりとお勉強だ！

### リムル

カムイ シトウキ：神の饗  
コンル メム：氷の泉  
ルプシ クアレ：凍れる弓  
コンル シラル：氷の岩  
ルプシ テクヌム チユウ：凍れる拳・突く  
ルプシ テクヌム ヤク：凍れる拳・砕く  
コンル ノンノ：氷の花  
ルプシ トウム：凍れる力  
ウブン オフ：吹雪の境  
ルプシ カマイ エムシ：凍れる神の刀

### ナコル

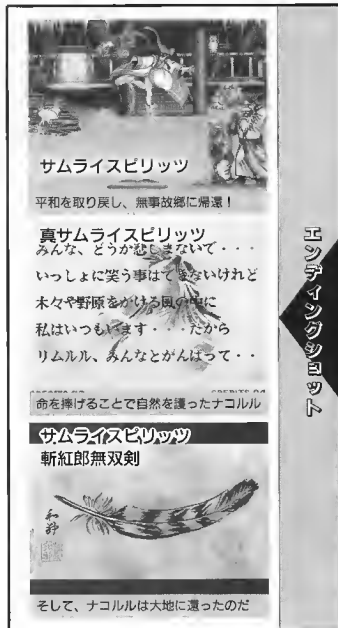
アヌム ムツベ：勝利の刃  
レラ ムツベ：風の刃  
カムイ リムセ：神の輪舞  
レラ シュ：つむじ風  
シチカフ エトウ：鷹の嘴  
シチカフ アム：鷹の爪  
メル シキテ：閃光の牙  
カント シキテ：天の牙  
イメル シキテ：稲妻の牙  
エボンキネ シキテ：守りの牙  
レラ オ チキリ：風に乘る脚  
エレルシ カマイ リムセ：輝ける神の輪舞  
アベキ カマイ シキテ：輝く神の牙

※ナコルは実際のアイヌ民族とは無関係です。

（参考文献）ピクトリア現代百科（知里高史／学研）、アイヌの歴史（三好文夫／講談社）、学芸百科事典（久保寺逸彦／旺文社）



必殺技名一覽				
必殺技	サムスピ	真サム	新紅郎・修羅	新紅郎・龍刺
	○	○	○	○
アンヌ ムツベ	○	○	○	○
レラ ムツベ	○	○	○	○
アムベ ヤトロ	○	○	○	○
カムイ リムセ	○	○	○	○
レラ オ チキリ	○	○	○	○
ママハハを呼ぶ	○	○	○	○
鷹につかまる	○	○	○	○
鷹つかまり攻撃	○	○	○	○
ヤトロ ボック	○	○	○	○
カムイ ムツベ	○	○	○	○
レラ シュ	○	○	○	○
シチカブ エトウ	○	○	○	○
シチカブ アム	○	○	○	○
狼にまたがる	○	○	○	○
狼乗り攻撃	○	○	○	○
メル シキテ	○	○	○	○
カント シキテ	○	○	○	○
イメル シキテ	○	○	○	○
エブキネ シキテ	○	○	○	○
秘奥義	○	○	○	○
アプチ カマイ リムセ	○	○	○	○
武器破壊技	○	○	○	○
イルスカ ヤトロ リムセ	○	○	○	○
武器飛ばし技	○	○	○	○
エリルシ カマイ リムセ	○	○	○	○
ヌベキ カマイ シキテ	○	○	○	○





# メタルスラッグ設定原画& 開発インタビュー

©1996 NAZCA CORPORATION



プレイヤー2  
ターマ・ロビング



マルコ・ロッシ



プレイヤー1  
マルコ・ロッシ

## ターマ・ロビング

2P側ではじめて、ターマがプレイキャラになる。日本の北海道出身で、PF部隊では同僚であり、悪友でもあるマルコと同じく少尉として活躍している。趣味はバイクいじりで、好きな食べ物は日本人らしく納豆ごはん。どこでも褒められるのが特技らしい。



ターマ・ロビング

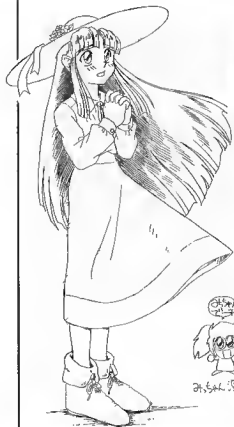


## マルコ・ロッシ

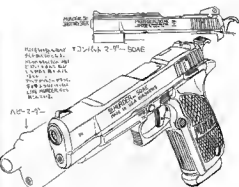
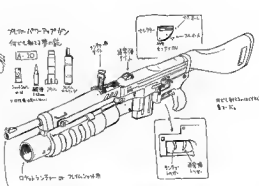
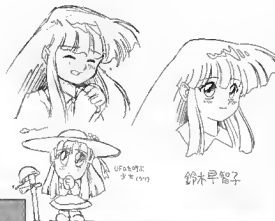
このゲームの主人公の1人。1P側ではじめて、彼を使ってプレイすることになる。アメリカのアイダホ州出身の23歳（若い）でコンピュータプログラムが得意。正規軍特殊工作部隊ベルグリン・ファルコンズ、通称PF隊に所属し、今回この作戦に参加している。







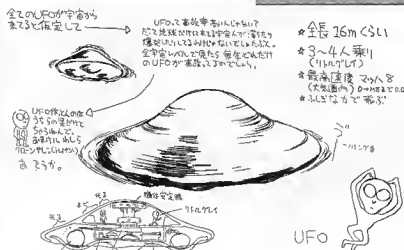
# 鈴木 早智子



このゲームの最後のボス、デビルリバー・モーデン元帥に、恋人を殺された過去を持つこのゲームのヒロイン。でも、ゲーム中には登場しない(それでヒロインなのか)。しかし、カワイイので大きく扱われることが多い。このゲームのウリである裏設定のひとつ。

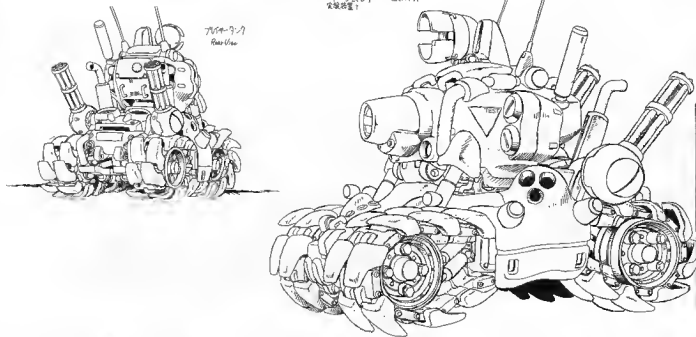
主人公のマルコ&ターマが戦劇に使用する武器。彼らはこの他にもコンバットナイフと手榴弾も携帯している。ゲーム中では小さくしか扱われない銃器に、こんなに細かい設定があると驚きだ！でも、何でも撃てる夢の銃とはスゴイな。

このゲームのボスを恨んでいる謎の宇宙人。どうやら地球を大事にしないので、抹殺したいと考えているらしい。これまたゲームには、直接関係ないが、異常なほどの細かい設定が泣かせる。でも、個人的にリトルグレイには会ってみたいなあ。



ゲーム中で主人公たちにアイテムをくれる捕虜。助けたと、アイテムを置いて逃げ去っていくが、その間銃弾の嵐の中を平気で走り抜けていく、このゲーム最強キャラクターである(ワソ)。

このゲームのタイトルにもなっている、最新鋭の万能戦車メタルスラッグ。敵の攻撃に3発まで耐えることができる、主人公の頼れる相棒である。ジャンプをしたり、伏せたりする戦車の姿はどこかカワイイ。



Q...このゲームに登場する捕虜は、最終にはつたらかにされていくような気がするのですが、い。

A...モーデン元帥はクレーダーを成功させるために、肉の

Q...今回の作品は、ネオジオゲームでは久しぶりのオンドックスなアクションゲームですが、特に意識した点などはありますか？

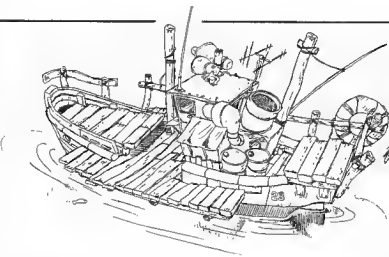
A...ぱっと見て、とっつきやすいと感じるような画面にすることです。ある程度ゲーム慣れた人も、そうでない人も幅広く楽しんでもらえるように意識しました。

## 開発者に聞く... Q&A

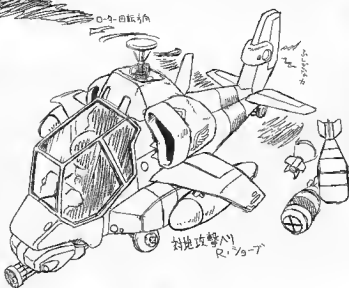


# 敵キャラ&メカ特集

ここからは、敵兵と敵の兵器を紹介。  
主人公たちを苦しめる敵の設定も、なかなか細かく設定されているぞ。  
ごっついメカが多いが、敵キャラもどこかユニークなヤツらばかりだ。



武装屋形船 ルマーヤン



対空攻撃機 R-100-B



シールド兵

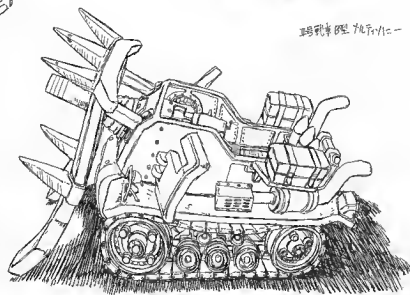
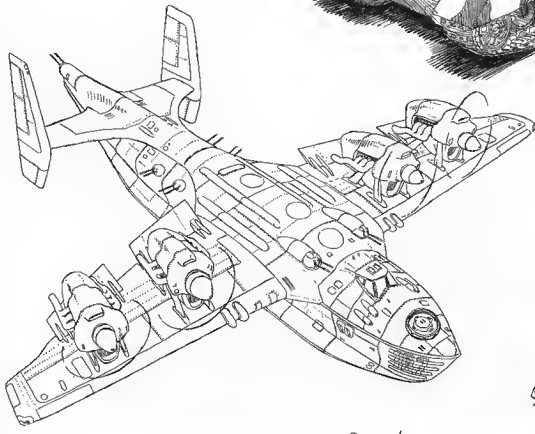
マフコト



対空攻撃機 R-100-B



うきわ兵



超戦車 R-100-B

## Boss-1

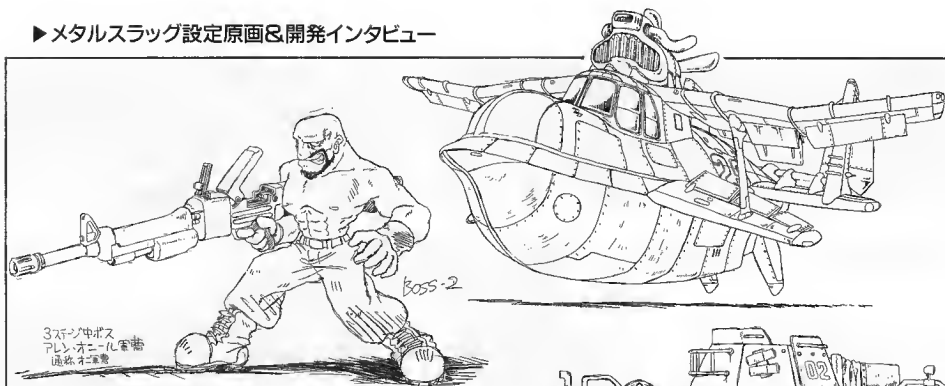
Q…ゲームをクリアするだけではなく、かなり点数稼ぎが熱い(隠しフィーチャーなど)ゲームだと思いませんか? やはりこれは狙いの一つなのでしょうが?

A…このゲームを気に入ってくれたプレイヤーが色々研究できたり、何か新しい発見ができたり、少くとも長くこのゲームに接していただけるような楽しさを持たせたいというのが基本コンセプトの段階

Q…最新鋭戦車のメタルスラッグは、敵が苦勞して手に入れたわりに、アツプのあちこちに置いてありますが、あれは敵の作戦なんですか?

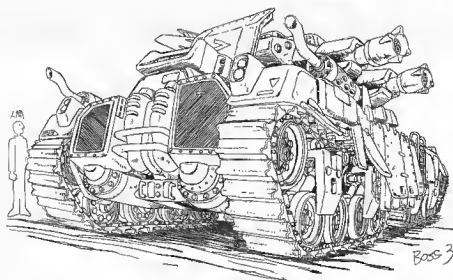
A…あの段階で生産されていたメタルスラッグは試作品だったので、悪用を避け機密を保持するために、機重にも張り巡らせたセキュリティを解除しなければ起動しないようになっています。おかげで反逆軍はメタルスラッグを奪った方がいいが、それを使って攻撃することまではできませんでした。当時の戦闘フィルムを見るとメタルスラッグは道端に無作為に放置してあったように見えますが、これは奪ったメタルスラッグをあちこちに分散させて隠匿、解析作業をしているところを狙って、マルコたちが奇襲をかけたからです。



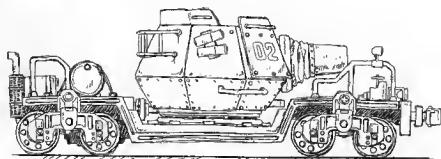


3ステージ中ボス  
アレシオニール(機雷)  
(機雷オメガ機)

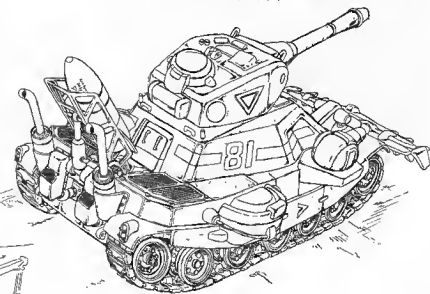
Boss-2



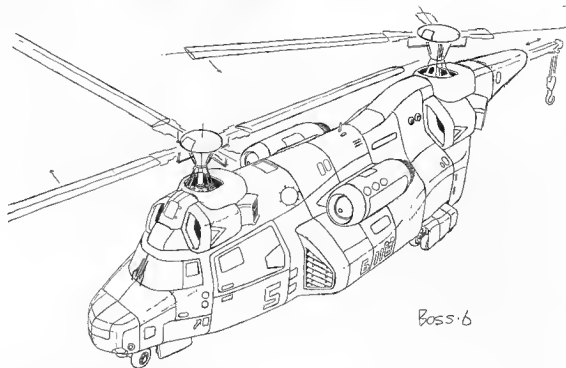
Boss-3



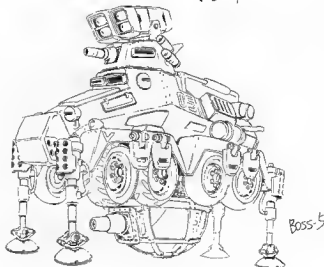
25mm中ボス ミニバグ



Boss-4



Boss-6



Boss-5

で考えられており、そういった狙いから隠しファイチャーや、点数稼ぎの要素を盛り込みました。

もちろん、点数稼ぎを気にしない一般のプレイヤーでも、面白く遊べるようにしました。隠しファイチャーに関しては、色々な都度で表現できなかった物も結構あったのが残念でした。

Q：捕虜の名前の種類が豊富なのは有名なですが、やはり名前にはモデルなどはいいのでしょうか？ また何人くらいで考えたのでしょうか？

A：捕虜はゲーム上の機能としてはアイテムボックスなのですが、せっかくなので人間の姿をしているのだから、何かアイテム以外でプレイヤーの興味を引くような物はないかというところで、名前をつけようと思いました。

ちなみに、名前をつけたのは今、質問に答えている私一人です。

Q：最後に開発の方から読者のみなさんへ一言お願いします。

A：ゲーム作りはつらいことも多く、人目を忍んで涙をこぼすこともしばしばです。そんな時、みなさんからのファンレターや雑誌での評判を読んでも、みんな元気づけています。これからもみなさんの印象に残る、楽しんで遊んでもらえることをこころがけてゲーム作りをしていきますので、暖かいご声援、ご愛顧のほどをよろしくお願いいたします。



# マジカルドロップ2

## 設定原画& 開発インタビュー

©1998 DATA EAST CORP./LICENSED FROM Copyright  
©1999, RUSS LTD.



シリアスなものから、コミカルなタッチのものまで色々なキャラクターの集合原画。パズルの面白さもあるけど、こんなキャラの素顔の設定があるのがマジドロ2の魅力だね。

ゲームとは、直接関係ない原画だけど、キャラの特徴が出ていて楽しい!





## スター

ブリッコで歌が大好きな、  
キャビキャビギャル。  
スターの名前の通りタロット  
カードでも、希望や願望の  
明るい意味を持つカードでも  
ある。

このゲームの中で闘うには、  
アイテム玉が1つしかないし  
ちょっと厳しい。彼女に希望  
は見えるのか？

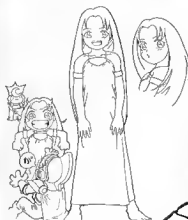
Star



## フール

楽天家でのんびり屋。何が  
あっても幸せそうに見える不  
思議なヤツ。実は前作のフー  
ルの弟。

実際のタロットカードでは、  
愚者と呼ばれ、狂気、放浪な  
などを暗示する不気味なカード  
である。でも彼の微笑みはそ  
んなことは忘れてしまうほど  
カワイイ



## チャリオット

## ハイ プリエスレス

行動力と野望がいっぱいの  
パワーあふれる戦士。

熱血裏で自分のことをヒー  
ローだと信じている。  
彼のカードは勝利、克服の  
意味があり、勝負ごとにはも  
ってこいのキャラクター。  
果たして彼は、マジドロ2  
の世界でも勝利をつかむこと  
ができるか？

真面目でタカビー(?)な  
聖職者。読書が大好きな勉強  
家でもある。

彼女のカードは学問や神秘  
をあらわすカードなのだ。  
彼女は、ゲーム中でも本を  
読みながらという余裕を見せ  
ているが、スペシャル玉も1  
つなので、性能的には若干劣  
るキャラである。



開発者に聞く...

Q&A

Q...前作のマジカルドロップ  
からベ、2はかなりキャラ  
クターのタッチが変わりまし  
たが、今のグラフィックに決  
定した理由などありましたら  
お聞かせください。

A...実はあまり深い意味はあ  
りません。グラフィックの担  
当が変わったのが原因です。

Q...根本的な質問で、答えに  
くいと思うんですが、同じ色  
のドロップが並ぶと消えるの  
はどういう仕組みなんです  
か？

A...このドロップは不思議な  
力を持っていて、縦に3つ以  
上並ぶと、パワーがたまって  
破裂してしまうのです。

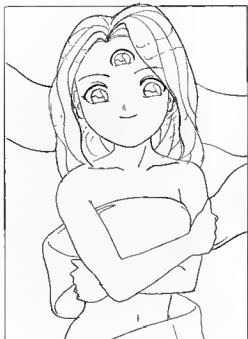
Q...今回はゲーム全体をスピ  
ードアップしてアクション性  
を重視しました。このこと  
によって、スリディーなゲー  
ム展開が楽しめるようになっ  
ていると思います。

Q...この作品は人気バズレ  
ームの続編になるわけですが、  
マジカルドロップ2の基本コ  
ンセプト、セリルズポイント  
をお聞かせください。





## ワールド



優雅な女神。再びマジカルワールドの支配者に君臨するために、この大会に参加して、前作のボスキャラでもある。

このカードは成功、完全を意味し、その名のしめす通り、隠れキャラをのぞいては最強のキャラである。再び支配者に返り咲くことができるかな？



## マジシャン



カッコつけてプライドが高いナルシストと3拍子そろった(?)ヤツ(でも花粉症でお鼻ぐしゅぐしゅ)。

まわりから見ると、ただのイヤミなヤツだったりする。彼のカードは独創力、かけひきを意味する。

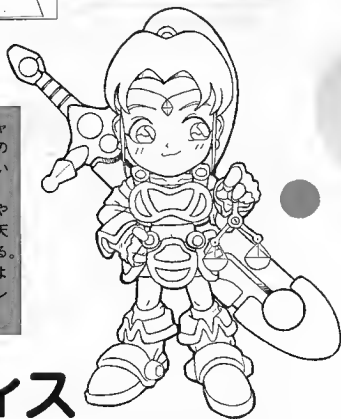
2つのスペシャル玉をもつ、なかなかの強敵。



勝ち気なボーイッシュギャル。明るくて元気いっぱいの美少女戦士だ(どこかで聞いたフレーズだなあ...)!

彼女のカードには、正義や公平の意味があり、いつも天秤を持って、画面に登場する。背中に携帯している自分より大きい剣が、彼女のトレードマークだ。

## ジャスティス



Q…ゲームに登場するキャラクターはタロットカードの名前がついていますが、どういった理由からこれらのカードが選ばれたのでしょうか？

Q…タロットの神秘的なイメージが気に入ったのと、そのタロットカードの中でキャラクターになりそうなものがあったので…

Q…ピエロとブラッククラウンの2人は同じピエロですが、2人之间にはなにか特別な関係があるのでしょうか？

A…ブラッククラウンはグレてしまったピエロです。それ以上はいえせん。

Q…ブラッククラウンの姿はアンパンマンに登場するバイキンマンに似ていますが、やはり、キャラクターを設定する時のヒントぐらにはなっているのでしょうか？

A…偶然です。ピエロを黒くしたら、あのような感じになりました。

Q…ワールドが運んでいる動物はイヌ説とネコ説があるんですが、どちらが本当なんですか？





あー  
ヨミヤミ  
リヤラミヤ  
(上下)  
リヤラミヤ  
リヤラミヤ  
リヤラミヤ



画面からはみ出すほどの大男、ストリングスが隠れキャラとして登場。

中ボスなのだが、プレイヤーキャラとしても使えるのだ。カードの意味は勇気、力を表している。

悪者っぽい風貌は気に入らない！ もちろんボスの1人だけあって強いぞ。

## ストリングス

## デビル

## エンプレス

ストーリーモードのトリを務めるだけあって（本当はブラッククラウンがいるけど）、その強さはハンパじゃないエンプレス。スペシャル玉も虹が2つとままでに最強。

繁栄、家庭を現しているカードなのだが、どこで女帝の意味を勘違いしたのか、女王様スタイルで登場だ。



前作では最初からプレイヤーキャラとして登場していたが、今回は隠れキャラクターとして登場。

彼のカードは随落、病気を意味している。

スペシャル玉は、虹と強力だが、出現率が10キャラ中最低なので苦戦が予想されるキャラ。

## ピエロ



使用キャラではないのだが、プレイヤーの意のままに、玉を吸い込んで吐き出す動き者。

激しい左右の動きにも、素早く反応してくれるカワイイキャラだ。

同じピエロなので、ブラッククラウンとは何か関係があるのかも？



ブラックピエロ〜！ ピエロギャルズ(ry

## ブラッククラウン

女帝エンプレスのあとに登場する、マジドロ2の真の最終ボス。

ノーコンティニューでエンプレスを倒すと闘うことができるぞ。

黒いピエロなのだが、容姿は某アニメの「は〜ひふ〜ほ〜」で有名なあのキャラクターにそっくりである。

Q…最後に話のみなさんに一言お願いします。  
A…これからマジカルドロップをよろしくお願ひします。3も楽しみにしててくださいね。

Q…最後に話のみなさんに一言お願いします。  
A…これからマジカルドロップをよろしくお願ひします。3も楽しみにしててくださいね。

Q…最後に話のみなさんに一言お願いします。  
A…これからマジカルドロップをよろしくお願ひします。3も楽しみにしててくださいね。

Q…最後に話のみなさんに一言お願いします。  
A…これからマジカルドロップをよろしくお願ひします。3も楽しみにしててくださいね。

Q…最後に話のみなさんに一言お願いします。  
A…これからマジカルドロップをよろしくお願ひします。3も楽しみにしててくださいね。

Q…最後に話のみなさんに一言お願いします。  
A…これからマジカルドロップをよろしくお願ひします。3も楽しみにしててくださいね。

Q…最後に話のみなさんに一言お願いします。  
A…これからマジカルドロップをよろしくお願ひします。3も楽しみにしててくださいね。

Q…最後に話のみなさんに一言お願いします。  
A…これからマジカルドロップをよろしくお願ひします。3も楽しみにしててくださいね。

ですみません。



# ネオジオ関連メーカー

## リレーインタビュー⑥

# 夢工房

株式会社 夢工房

●平成8年8月に設立。新しく設立された新会社。  
ネオジオを中心に、ソニープレイステーション、セガサターン用オリジナルソフトの開発業務を展開中。  
現在は、オリジナルソフトの開発を4タイトル計画中。

©YUMEKOB CO, LTD. 1996



これまでホヤホヤの新会社、夢工房は、その通り、情を注ぎ、その会社で、

今回の「ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー」は、なんと平成8年8月に設立したばかりの夢工房に話を聞いた。  
現在、ネオジオ用ソフトの「空手忍者 翔」を開発中。  
今回は新会社の設立と、新作ソフトを中心に話を聞いた。  
本誌のインタビューに答えてくれたのは、株式会社夢工房、代表取締役社長の奥出信行さんだ。

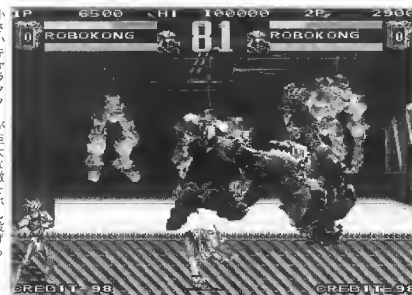
### 強力サードパーティー 新会社設立

まずは、新しい会社という点から願います。  
「はい、この会社は、株式会社エス・エヌ・ケイが、井上昭男氏（株式会社エイコム代表取締役社長）、私（元株式会社タカラ常務取締役）などと共同出資で設立した、ゲームソフト開発会社です。  
株式会社エイコム、その他の人材を結集して、社員数は約80名でスタートしました。  
今年の8月2日に設立したばかりの新しい会社です。今後ともよろしくお願います」

具体的にどのような業務内容になるのでしょうか？  
「ネオジオを中心に、PS、SS用のオリジナルソフトの開発がメインになります。また、ネオジオ用ソフトの両機種への移植開発も手がけ

る予定です。  
当国は「空手忍者 翔」をふくむ、オリジナルソフトを4タイトル計画して、今後はSNKのサードパーティーの中核として、ネオジオソフトのライナップを充実させていく方向で考えています」

地球が侵略者スネイクに攻撃され、最初の攻撃でアメリカ、やがて世界が侵略されてしまいます。  
もはや、人類に希望の光はなく、たゞ死を待つのみであるかと思えたその時に、この



空中に舞龍を呼び出す、主人公の必殺技！

小さいキャラクターが巨大な敵をぶん投げる

株式会社 夢工房  
代表取締役社長

奥出信行さん



### 痛快アクションゲーム 空手忍者 翔

「それでは、早速ですが、現在開発中の「空手忍者 翔」についてお聞かせください。  
「では、簡単にゲームストーリーから、

ゲームの主人公たちが登場します。  
主人公たちは、日本の戦国時代より伝わる必殺の格闘術「飛翔流忍術」の継承者で、「空手忍者 翔」、「空手忍者 愛」、「空手忍者 軍」、「空手忍者 真琴」の4人。  
この4人が戦国の世に終止符を打つため活躍するというストーリーになっています」  
なかなかシリアスな展開ですね。  
「それでは「空手忍者 翔」のウリ、コンセプトをお願いします」

●昭和19年3月5日生れ  
石川県出身  
残念ながら趣味と呼べる程のものはないですが、小さい頃より海や川が近かったせいもあり、水泳が得意で、今でも毎週スポーツクラブで泳いでいます。その他にはゴルフを少々楽しんでいます。





この敵はコワイ。人形は苦手



岩をも砕く、兄貴ジャンプ!!

へ。登場時期は、いつころに

## 発売は秋の予定 期待してくれ!

グラフィックも凝って作っていますので、期待してください。

「このゲームはオーストリアンなアクションゲームなんです。ウリは小さいキャラクタが巨大で強力な敵を倒すところですね。必殺技も派手なものが多くありますが、ボタニツで繰り出せるなく、ゲームムニアで打てなく幅広い層に遊んでもらえると思います。もちろん人同時プレイも可能ですよ。」

「今現在、『空手忍者 翔』はロケテスト中ですが、まだ細かい部分で調整中です。今後、もう少し滑りやすく、秋ごろには発売する予定です。なので、もう少し待ってください。」

「夢工房の今後の展開について聞かせてください。」  
「全社の説明部分でタブってしまっていますが、まずは、『空手忍者 翔』の開発に全力を注ぎます。」  
「そのあとは、また具体的なタイトルは分かりませんが、SNK社のネオジオ作品をP類の必殺技を用意しています。どの技もキャラクターの特徴をいかした技になっていると思います。もちろんオリジナル作品もドンドン開発していきます。」

「これからネオジオゲームの制作をはじめとした、新しく楽しいゲーム作りを展開していきます。夢を作る会社、夢工房をよろしくお願いします。」

# 空手忍者 翔 最新情報



無口でクールな主人公、「翔」

## 個性あふれる主人公たち 4人の空手忍者

先程、簡単にストーリーの説明をしましたが、主人公である4人についてくわしく教えてください。

「翔は、青龍を守護神に持つキャラクターで、攻撃力、素早さは4人の中で一番で、スキ小さいキャラクターです。攻撃力がないのが弱点。性格は、怖いもの知らずの現代っ子といった感じの女の子。軍兵は、朱雀を守護神に持つ」

「翔は、青龍を守護神に持つキャラクターで、攻撃力、素早さは4人の中で一番で、スキ小さいキャラクターです。攻撃力がないのが弱点。性格は、怖いもの知らずの現代っ子といった感じの女の子。軍兵は、朱雀を守護神に持つ」

「翔は、青龍を守護神に持つキャラクターで、攻撃力、素早さは4人の中で一番で、スキ小さいキャラクターです。攻撃力がないのが弱点。性格は、怖いもの知らずの現代っ子といった感じの女の子。軍兵は、朱雀を守護神に持つ」

## トラップの使い方 ゲーム攻略のカギ!

「その他に教えられる情報などはありませんか。」

「このゲームのストーリーにはトラップがはかけられているのですが、これは主人公たちで、世界が略されていることになり、アメリカがスタとして、ブラジル、中国、イタリ、イギリス、そして日本が盟主になります。その盟主には、風量も乗しめるので、背景にも注目して欲しいですね。」

「敵のキャラクターは基本的にデカイです。(笑)」  
「巨大なゴリラ型ロボットや半獣人のバツアフロマンなどの動物型の敵もいれば、妖怪の刃鬼、ゴーストのステンドグラスナイトなどの幽霊」

「ゲームの進め方によって変わる予定ですので、何回もプレイして、全部のラストシーンを体験し、欲しいですね。」  
「今日はありがとうございました。」



素早さが最大の武器、「愛」



朱雀を守護神にもつ、「軍」



攻撃力はNO.1、「真琴」



# ネオジオトピックス

シヨウ

夏の暑さも吹き飛ばし  
東京ゲームショウ'96開催!!



この人・人・人の山!!

8月22日から25日までの3日間、東京ビックサイトで、東京ゲームショウ'96が開催された。

CESA (コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会) 主催のこのイベントは、参加企業の出展スペースが、かなり大規模。

ゲーム雑誌の96年ゲームソフトが担当エンターテインメント、と題したイベントは、全体の印象として最近増えてきた家用ゲーム機対応のソフトを中心に紹介されて

いた感じだ。

さて、SNKブースとはいく、先日開催されたおもしろショウの時は感じ違ったが、やはり家庭用ゲーム機のみ出展となっていた。

そのなかでも注目なのは、やはり「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」。しかし、残念なことに、オリジナルのゲーム画面しか見ることができなかつた。でも、出来上がりを見る限りでは非常に期待大なので、今後の発売を楽しみに待つてはいいか!!

その他にも今人気の「KOF '96」のロム版や、「リアルバウト餓狼伝説」のSS版や、「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」のプレイステーション版などがプレイできるとあって、ブースには順番を待つ人々でにぎわっていた。

また、サンソフトのブースでは、新作格闘ゲーム「わくわく7」を実際にプレイすることができた。前作同様コミ



開会セレモニーでテープカットの様態

わくわくも大人気

カルな動きをするキャラクタが人気なのか、MVSが3台あるにもかかわらず、つねに人が順番待ちしている状態だった。こつとも発売が待ちどわしい限りだ。

## ホームページとラジオ

### ゲーム音楽ファン必見のラジオ番組「ホームページとラジオ」が開始

サイトロン・アンド・アート提供のラジオ番組「ホームページ」が、10月から放送を開始する。

放送局...TBSラジオ 放送日時...毎週日曜 深夜1時半〜2時

ゲームミュージックを流す音楽コーナーと、ゲームストーリーをドラマ化したラジオドラマコーナーによる構成。ラジオドラマの第1弾は、「KOF '96」な。このドラマコーナーには次週「生シスター」が2パターンあり、リスターからの投票（ハガキ、FAX）で希望の音が多かつたストーリーが放送されるという面白いシステム。

「えー!! 両方聴きたい」といいますが、当然のことながら出てくることと思う、そんな人のフロードに完結。放送の翌日には完全版のドラマCDが発売される予定。番組にも楽しみなことだ。

もちろん番組では、各ゲームメーカーのサウンドチームや声優、アイドルなどといった多彩なゲストも予定されているというところだ。そして、目玉を入れた特待のコーナーもある。

また、サイトロンはこの夏インターネットにホームページを開張した。企業に向けて開設当初は、企業に向けて

## ネオジオワールドに新アトラクション アメージングピクチャー登場!

このアメージングピクチャー

これは、自分の顔写真をハリウッド系の映画ポスター、メジャーリーグのスナップなどの有名人の顔の上に合成し、それをグッズにプリントしてくれるというマシンのこと。日本では横浜ランドマークタワー内に1号機があり（今年8月末に一時終了）、注目を集めてきた。



### アメージングピクチャー料金

- ポスターSD (¥1,950)
- ポスターDX (¥2,550)
- キーホルダー (¥2,400)
- バックタッグ (¥2,200)
- キー・タッグセット (¥3,300)
- Tシャツ (¥2,950)
- テーブルスタンド (¥2,250)
- インテリアポスター (¥2,950)
- アメリカンピアマグカップ (¥3,100)

※価格はすべて消費税込み

の情報提供が主な内容だったのだが、この9月上旬からいよいよ一般ユーザー向けのコーナーがスタートする。最新の新聞情報や、ミュージックCDに収録されている曲の歌詞などをはじめ、オイン内容企画などというから、こちらの方も要チェックだ。

## アトラクション



アンコールの時の衣装、智ちゃんによく似合っていたに違いない。



「短い準備期間の中で、衣装や演出面で大膽な変更があったりして、大丈夫かな...とちょっと不安なところもありましたけど、すごく楽しくできて、本当によかった。やっぱりコンサートはいいですね。ファンの人々におしやべりもいっぱいできて...」(笑)。

8月18日、東京・赤坂BLITZで、桜井智のコンサート「TOMO夏'96」がおこなわれた。テーマは「宇宙の夏。10周年に向けて突き進む智ちゃんにふさわしく、広がりのあるテーマだ。



登場時の衣装、顔色で近未来チックだ

智ちゃんもファンも楽しんだTOMO夏'96

コンサート

みつきいが編集部乱入! 修羅騎士 鷹と対戦した

本誌連載中のみつき氏が8月5日、編集部を来訪。

「どうも! お世話になってます。遊びにきちゃいました!」赤と金のスイートカーの髪には、現在のスーパーハービッドスプレー使用とのことだが、昔は木工用ボンドなども使っていたという(笑)。



みつきい登場、お立ちアヘアヘアの姿で登場

「(1)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

# リョウの朝ごはん

スルボラ 作画/日向屋花★



©SNK 1992, 1994, 1995



立っている方の髪が赤い。カラーでお見せできないのがサンネン

「(1)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。

テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。

「運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

「(2)の回でついでに、最後はコマンド入力のついでに、細かい指導を受けていた。テリーのアップで、ダックをバンドに入れたいというみつきい。運動ではこれからもゲームの新しい遊び方、楽しみ方を提案していきたい。読者のみなさんによろしくお伝え下さい。じゃー!」

9月14日(土) 所沢・所沢市民文化センター 主催・所沢支部 04 29 3 9 1 3 9 9  
9月15日(日) 所沢・所沢市民文化センター 主催・所沢支部 04 29 3 9 1 3 9 9  
9月21日(土) 浜松・アクティシティ浜松 主催・(財)アクティシティ浜松 05 3 4 5 1 1 1 1 2  
9月22日(日) 四日市・近鉄アクトホール 04 2 7 1 2 8 1 4 3 0 0  
9月23日(月) 町田・町田市民ホール 04 2 7 1 2 8 1 4 3 0 0  
9月27日(金) 千葉・千葉市民文化センター 主催・千葉市民文化センター 04 3 2 2 1 2 1 1 1  
9月29日(日) 笠原・笠原市民文化ホール 主催・笠原市民文化ホール 04 2 7 1 2 8 1 4 3 0 0  
10月3日(木) 町田・町田市民ホール 主催・町田市民ホール 04 2 7 1 2 8 1 4 3 0 0

ゲスト

メインコンサートスケジュール





NEO-GEOCDZ

# ネオジオ プロムナード

コンシューマー全タイトルリスト  
カセット&CD 1996年9月9日版

メーカー名/ジャンル/容量	タイトル	説明	
		図=技術重視型 国=知能重視型 団=体力重視型 実=スリリング 国=ファンタジック 国=ドラマチック 国=簡単お手軽 国=高難易度 国=シリアスタッチ 国=ユーモラスなタッチ 国=グラフィックに注目 S=システムに注目 C=キャラに注目 国=スリットと爽快 国=要忍耐 国=長らく楽しめる 国=短時間プレイも 国=音楽も最高 国=多彩なモード 国=ちょっとH	
SNK/シューティング/46M ¥13,800/¥4,800/90,4,26	NAME 1975	デロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとプランがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。 (国国国)	
SNK/スポーツ/62M ¥21,000/¥4,800/90,5,23	マシンラン	豪快な飛びし度、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをぎざぎざ。プレイモードはストロークプレイ、マルチプレイ、ナッソーゲームの全部3つ。 (国国国)	
SNK/アクション/50M ¥18,000/¥5,800/90,11,7	サイバーリフ	突然、暴走しはじめた軍事コンピュータ「サイバースリフ」を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーC-25に乗り込む。仕掛け満載の迷宮のようなステージを抜けられ、ラストに待ちける軍艦が圧巻！ (国国)	
SNK/アクション/55M ¥19,800/¥5,800/91,1,25	戦国伝承	戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！ 特種能力を備えた超戦士2人が魔境の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にもチェンジできる召喚システムが特徴。 (国国国)	
SNK/アクション/54M ¥19,800/¥4,800/91,5,20	バーニングファイ	米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！ リアルな大阪風の町並みの中で、組織を壊すために3人組の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 (国国国)	
ADK/アクション/46M ¥15,800/¥4,800/90,4,26	マシンラン	呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エリカが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。 (国国国)	
SNK/アクション/55M ¥19,000/¥4,800/90,10,8	ザ・スーパーバイ	アメリカ全土を震盪させた国際テロ組織「ソルゲ・キング」が占拠したビルに、CIA特殊部隊のロイ・ハートが単身のりこむ。銃、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が連発する。部屋ではさまざまな情報が入るぞ。 (国国国)	
ADK/アクション/46M ¥18,000/¥4,800/90,7,24	ゴーストバ	悪の忍者集団「影一族」を倒すため「忍一族」の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。 (国国国)	
SNK/スポーツ/50M ¥18,000/¥4,800/90,4,26	リックボウリング	メジャーリーグの覇権をかけ16球団が激しい攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレイで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。 (国国国)	
SNK/スポーツ/46M ¥21,000/¥4,800/90,7,24	ジョーボウリング	若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて車レースを繰り返して、稼いだ資金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。 (国国国)	
SNK/バズル/22M ¥13,800/¥4,800/90,11,20	ジョーボウリング	ブロック消去型のバズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ数珠または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技が使用可能。合計120フロアある。 (国国国)	
ADK/アクション/50M ¥19,800/¥4,800/91,3,14	リキ	美しい星であったラギが、侵入者ダルマ一族によって破壊された。そんな中1人の少年が立ち上がり、格闘技「柔術」を使って、故郷の平和を奪回！ 奇想天外な敵と買物待ち受ける不思議な世界が魅力的。 (国国国)	
SNK/シューティング/47M ¥18,800/¥4,800/91,3,25	アストロバ	SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を持つ11体のパワーアーマーを装備した超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に立ち向かい、いどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 (国国国)	
SNK/シューティング/47M ¥18,800/¥4,800/91,3,25	アストロバ	SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を持つ11体のパワーアーマーを装備した超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に立ち向かい、いどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 (国国国)	



89



<p>ビデオシステム/シューティング/102M</p> <p>¥28,000/¥6,800/94.7, 18</p> <p>実在する戦艦に乗って、世界の上空で戦艦を繰り広げる様スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イカロとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ周しの会話が楽しい。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ニックスワンシステム</p>	<p>エイコム/麻雀/82M</p> <p>¥5,800/94.6, 29</p> <p>エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマーシャングゲームで、主人公の少女チヤが伝説の聖賢士を探したる旅に因る。武器やアイテムによってチヤはパワーアップ！もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>SNK/アクション/110M</p> <p>¥28,000/¥6,800/94.5, 18</p> <p>2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙黄金様達のクォーターとキャシーが、母星を襲った海賊クワットンを追う。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ADK/格闘アクション/178M</p> <p>¥29,800/¥6,800/94.4, 26</p> <p>リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>アルビオン</p>
<p>SNK/格闘アクション/202M</p> <p>¥29,800/¥8,800/94.10, 28</p> <p>前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、駆け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タムの攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイイカロとして使える。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ニックスワンシステム</p>	<p>ビデオシステム/スポーツ/82M</p> <p>¥5,800/94.10, 19</p> <p>近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>SNK/格闘アクション/196M</p> <p>¥29,800/¥7,800/94.8, 25</p> <p>「狼娘伝説」。「龍虎の拳」などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にもなる。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ADK/格闘アクション/178M</p> <p>¥29,800/¥6,800/94.7, 26</p> <p>不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常盤ではまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、原理屈折きでガンガン殴れ！殴れ！ワールドローズのフウマもゲスト出演。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>森永のANAN行進曲</p>
<p>ザウルス/クイズ/122M</p> <p>¥29,800/¥5,800/95.2, 1</p> <p>SNKの作品に登場した人気キャラがクイズが楽しめるようになった！謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者をたがはイスンタイに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ニックスワンシステム</p>	<p>サンソフト/格闘アクション/169M</p> <p>¥29,800/¥7,800/95.1, 24</p> <p>滅びつつある世界を救うと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦艦「アルビオン」は無限の広がりをも、画面の左右にどこまでもスクロールする。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>タイト/パズル/32M</p> <p>¥6,800/94.12, 21</p> <p>人気ゲーム「パズルボウル」が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消す。直接消えない泡は、壁に反射させて直撃するテクニックを身につけよう。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>データエース/スポーツ/94M</p> <p>¥28,000/¥5,800/94.12, 8</p> <p>3on3で闘うバスケットボールゲーム。世界10ヶ国のみならず好きな国を選ぶ。シンプルなお手軽でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ダンクドリーム</p>
<p>SNK/格闘アクション/190M</p> <p>¥29,800/¥8,800/95.5, 25</p> <p>舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった戦士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！豊富なランゲージを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスカラの真・獅子王が使える。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>風雲熱烈録</p>	<p>SNK/格闘アクション/266M</p> <p>¥32,000/¥8,800/95.3, 27</p> <p>シリーズ第4弾。3つのラインによるスピードなバトルが魅力で、投げ技などの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスカラ3人が使用可能。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>SNK/スポーツ/158M</p> <p>¥29,800/¥7,800/95.3, 7</p> <p>シリーズ第3弾。参加国も64ヶ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手なパフォーマンスをマスターして甘美な快活感に酔え！ (H)(M)(S)(C)</p>	<p>テクノシステム/格闘アクション/178M</p> <p>¥29,800/¥7,800/95.3, 3</p> <p>アクションゲーム「ダブルドラゴン」が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスカラであるデュエックとコガ・ジュウの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ダブルドラゴン</p>
<p>SNK/格闘アクション/250M</p> <p>¥29,800/¥8,800/95.7, 25</p> <p>新たにライバルチームが登場。再び繰り上げられるSNKオールスターに格闘の祭典。主人公である草薙家のライバルとして八神家が参戦。今回からディティールモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>風雲熱烈録</p>	<p>ハドン/格闘アクション/202M</p> <p>¥29,800/¥7,800/95.6, 20</p> <p>RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスカラのくり英とマントが使用可能になった。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ADK/格闘アクション/226M</p> <p>¥29,800/¥8,800/95.5, 25</p> <p>時空をまたにかけた16人+αの英雄たちが究極の戦いを繰り広げる。新システムの威力と、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニコマンドなど各キャラのプレイモードも追加され、楽しさも倍増！ (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ADK/アクション/10M</p> <p>¥7,800/95.5, 2</p> <p>シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウズと闘う。新しく登場の4人キャラは個性にあふれていた。技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物を倒す練習モードも選択できる。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>クロスウオードII</p>
<p>ザウルス/競馬アクション/80M</p> <p>¥29,800/¥7,800/95.9, 27</p> <p>特性の違う8頭の馬から1頭を選び、数回や実際の中心で能力をアッパせながら、GI10Dを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ステークスウィナー</p>	<p>テクノシステム/格闘アクション/186M</p> <p>¥29,800/¥7,800/95.9, 18</p> <p>人気アミューター大強盗がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の宇宙を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレスシステムが斬新！CD版はボスカラが使用可能の他、さまざまなお楽しみモードもある。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>エイコム/シューティング/305M</p> <p>¥32,000/¥8,800/95.8, 28</p> <p>CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションでパワーアップアイテムも多種多様なリアクションに言っている。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ビデオシステム/麻雀/不明</p> <p>¥6,800/95.8, 25</p> <p>6人の女子十段のボスカラ3人が登場。全5ステージを勝ち抜いて、2人1対5麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優が担当している。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ファイナルドラゴン2</p>
<p>SNK/格闘アクション/282M</p> <p>¥32,000/¥8,800/95.11, 15</p> <p>シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの新王丸など7人。新キャラは緒方剛丸など5人の合計12人。操作方向が一新され、剣選、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>サファイアシステム</p>	<p>ADK/ラテエ/不明</p> <p>¥6,800/95.11, 10</p> <p>ネオジオCD初回のディスクマガジンで、ADK歴のキャラクターたちが登場する。「7回」のプロジェクトが目標になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ビデオシステム/シューティング/154M</p> <p>¥29,800/¥7,800/95.10, 12</p> <p>シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のシンプロットに乗って戦っていく。機体は単純な有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>ADK/格闘/58M</p> <p>¥29,800/¥7,800/95.9, 28</p> <p>ネオジオ初の格闘ソフト。いわゆる普通の格闘である本将校と、相手の動きを自分の弱でとらえていく「はさみ将校」の2つのもので構成。CD版のみさらに周りを将校モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 (H)(M)(S)(C)</p>	<p>将校の達人</p>



## ▶ネオジオブロードナード

ナスカ/スポーツ/133M	SNK/バラエティ/不明	SNK/格闘アクション/346M	タカラ/サイズ/118M	まねのチンパン
¥29,800/¥7,800/96, 1, 29	-/¥3,800/95, 12, 22	¥34,000/¥8,800/95, 12, 21	¥29,800/95, 11, 27	
さまざまなテクニクを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グラドルラムを目指せ！キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。【国産CD】	このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは競速3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。【国産CD】	シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またプレイヤー、キム、ダクダクなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的なフットボールが楽しめる。【国産CD】	おなじみの「ちびまる子ちゃん」がウイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、ある「あたしなさいな」というおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。【国産CD】	
ビスコ/レース/114M	ADK/バス/74M	データイースト/バス/85M	SNK/格闘アクション/298M	神風拳 外伝
-/¥6,800/96, 3, 28	-/¥4,800/96, 3, 22	¥29,800/¥6,800/96, 3, 21	¥32,000/¥7,800/96, 3, 12	
「ドリフトアウト'94」の続編。ハーフトップビュー(斜め上から見た視点)タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで改造できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。【国産CD】	召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、速く連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムが、隠しキャラでリユース・イグナルも登場する。【国産CD】	人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わり、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に加え、そのみの幅も広がった。CD版では初めての敵キャラの3人が使用可能。【国産CD】	ロボットの主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべてが新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作や移動のシステムも追加された。CD版では初めてのボスと中ボスが登場する。【国産CD】	
ザウルス/格闘アクション/338M	ADK/格闘アクション/330M	ADK/レース/210M	ナスカ/シューティング/193M	メタルスラック
¥32,000/¥6,800/96, 6, 13	¥32,000/9月発売予定/96, 5, 27	¥29,800/¥4,800/96, 4, 26	¥29,800/¥7,800/96, 5, 19	
3Dモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何らかの神なのだ。地上だけでなく空・派手な空中バトルが熱い。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。【国産CD】	ADKが満を持して放つ忍術格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。【国産CD】	スポーツカーや軍用車、バイクなどバリエーション豊かな8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜ける。各コースにはそれぞれ難易度が設定されており、それを乗り越えていくことでさらなるタイムの短縮が可能。【国産CD】	奪われた新型万能戦車「メタルスラック」を取り戻し、元帥逆襲軍を叩きのめせ！正規軍特殊工作部隊、FF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもあり。【国産CD】	

真サムライスピリッツ	'94, 11, 2	CD: PCCB-00164	¥1,500
ザンギオフ・ファイターズ'94 アレンジサウンドトラック	'94, 11, 18	CD: PCCB-00165	¥2,500
ソニックウィングス2	'94, 12, 16	CD: PCCB-00197	¥1,500
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラック	'94, 12, 16	CD: PCCB-00169	¥2,500
ダンドリーム/ガンハード	'95, 1, 20	CD: PCCB-00173	¥1,500
サムライスピリックス	'95, 3, 1	CD: PCCB-00174	¥2,500
ダブルドラゴン	'95, 3, 17	CD: PCCB-00175	¥1,500
ギャラクシーファイア	'95, 3, 17	CD: PCCB-00174	¥1,500
銀狼伝説3	'95, 4, 21	CD: PCCB-00200	¥1,500
フタタツエスリ・ダイナマイトNEOGE CD 2巻 龍虎危機一髪	'95, 5, 19	CD: PCCB-00168	¥2,500
銀狼伝説3 アレンジサウンドトラック	'95, 6, 7	CD: PCCB-00173	¥2,500
超人学園ゴウカイザー	'96, 6, 21	CD: PCCB-00205	¥1,500
風雲黙示録	'95, 6, 21	CD: PCCB-00164	¥1,500
ワールドヒーローズスーパーフェクト	'95, 4, 21	CD: PCCB-00200	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95, 5, 19	CD: PCCB-00197	¥1,500
ワールドヒーローズスーパーフェクト アレンジサウンドトラック	'95, 8, 19	CD: PCCB-00168	¥2,500
ザンギオフ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラック	'95, 9, 21	CD: PCCB-00169	¥2,500
パルスター	'95, 10, 21	CD: PCCB-00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95, 10, 21	CD: PCCB-00193	¥1,500
銀狼伝説 シンフォニックサウンドトラック	'95, 11, 17	CD: PCCB-00197	¥2,500
侍魂 シンフォニックサウンドトラック	'95, 11, 17	CD: PCCB-00192	¥2,500
天外魔境真伝	'95, 11, 17	CD: PCCB-00031	¥1,500
サムライスピリッツ 新紅龍無双剣	'95, 12, 16	CD: PCCB-00200	¥1,500
サムライスピリッツ 新紅龍無双剣 アレンジサウンドトラック	'96, 2, 7	CD: PCCB-00200	¥2,500
リアルバウト 銀狼伝説	'96, 2, 7	CD: PCCB-00203	¥1,500
オーバートップ/押し出しジントリック	'96, 2, 21	CD: PCCB-00200	¥1,500
リアルバウト銀狼伝説 アレンジサウンドトラック	'96, 3, 6	CD: PCCB-00197	¥2,500
神風拳	'96, 3, 21	CD: PCCB-00209	¥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	'96, 4, 3	CD: PCCB-00212	¥2,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラック	'96, 5, 2	CD: PCCB-00203	¥2,500
超鉄ブリキエンガー	'96, 5, 17	CD: PCCB-00211	¥1,500
NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～	'96, 6, 21	CD: PCCB-00209	¥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96, 6, 21	CD: PCCB-00219	¥2,500
マジカルドロップ2	'96, 6, 21	CD: PCCB-00217	¥1,500
ザンギオフ・ファイターズ'95 シンフォニックサウンドトラック	'96, 7, 19	CD: PCCB-00220	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96, 8, 21	CD: PCCB-00223	¥1,500
わくわく7	'96, 8, 21	CD: PCCB-00215	¥1,500

## ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
原始島	'89, 9, 21	CD: PCCB-00002	¥1,500
ネオ・ジオ サウンドパワー	'90, 6, 21	CD: PCCB-00031	¥2,500
ザ・スーパーマリオ/ニンジャコンバット	'90, 11, 21	CD: PCCB-00106	¥1,500
ザンギオフ・ファイターズゲームミュージック年鑑1990	'91, 2, 21	CD(PCCB-00055)	¥2,500
キング・オブ・モンスターズ/タイズ大捜査線	'91, 9, 21	CD: PCCB-00165	¥1,500
クロスウォー/戦国伝説	'91, 11, 21	CD: PCCB-00080	¥1,500
銀狼伝説/ラストリゾート	'91, 11, 21	CD: PCCB-00197	¥1,500
龍虎の拳	'92, 11, 20	CD: PCCB-00131	¥1,500
ワールドヒーローズ	'92, 11, 21	CD: PCCB-00106	¥1,500
銀狼伝説2	'93, 2, 19	CD: PCCB-00141	¥1,500
ビューポイント	'93, 2, 19	CD: PCCB-00112	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	'93, 2, 19	CD(2巻) PCCB-00109	¥3,500
ソニックウィングス	'93, 2, 19	CD: PCCB-00112	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93, 6, 18	CD: PCCB-00122	¥1,500
ファタースヒストリーダイナマイト	'93, 6, 18	CD: PCCB-00123	¥1,500
銀狼伝説 イメージアルバム	'93, 1, 21	CD: PCCB-00138	¥1,500
ファイターズスーパーブックス	'93, 6, 18	CD: PCCB-00130	¥1,500
サムライスピリッツ	'93, 6, 18	CD: PCCB-00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2 イメージアルバム	'93, 10, 21	CD: PCCB-00138	¥1,500
銀狼伝説スペシャル	'93, 10, 21	CD: PCCB-00138	¥1,500
ネオセクション	'93, 12, 17	CD: PCCB-00141	¥1,500
龍虎の拳	'94, 2, 18	CD: PCCB-00200	¥1,500
サムライスピリッツ イメージアルバム	'94, 2, 18	CD: PCCB-00141	¥2,500
ファタースヒストリーダイナマイト/フライングバードディスク	'94, 3, 18	CD: PCCB-00209	¥1,500
銀狼伝説スペシャル イメージアルバムパート1～	'94, 7, 21	CD: PCCB-00192	¥2,500
ワールドヒーローズ2 JET	'94, 5, 20	CD: PCCB-00209	¥1,500
銀狼伝説スペシャル イメージアルバムパート2～	'94, 6, 17	CD: PCCB-00195	¥2,500
龍虎の拳2 イメージアルバム	'95, 1, 21	CD: PCCB-00195	¥2,500
トップランナー	'94, 7, 21	CD: PCCB-00157	¥1,500
ワールドヒーローズ2 JET イメージアルバム	'94, 8, 19	CD: PCCB-00160	¥2,500
ネオ・ジオスーパーバブル!	'94, 10, 5	CD: PCCB-00161	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	'94, 10, 21	CD: PCCB-00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94, 10, 21	CD: PCCB-00163	¥1,500



最近ちょっとづつづのアイ川の魂のぶちやきも聞け

# アイ川の魂のぶちやきも聞け

Reg! 新作 烈イ云!!!

その3

小太相妻

ボイスは  
CMAの  
木垂糸子さ  
だ!  
目まじしぜき!



今回は  
和風な人々  
をドーンとね



まいど  
しろーです

専断の美4

つばさ  
お蝶

ボイスは  
アジリスのサ  
近藤サトシ

お静

ボイスは  
CMAの  
西山喜直  
さんだ!  
お静



いきなり宣伝  
9ZV  
オタマ

某誌で連載中の  
スーパードラマの  
アジリスのサ  
近藤サトシの  
ついに単行本だ

9ZV  
オタマ  
①巻  
9月27日発売  
おもしろいぞ!

おもしろいぞ!



お静は  
久十郎  
と……!!



幸せに  
なりたいたワ





和風

天草編  
よ

ちゃんときらいの  
キヤも出るで事  
わいご安心を

三剣洞米

界三兄弟

特姫の  
部下だ!!

初音が  
あやしい

ボイスは  
開いて  
おどろく!

眼帯も  
おどろく!

とにか  
あやしい。

大好評  
続編





NEO・GEO ROM&amp;CD売り上げランキング

このランキングは北は北海道から南は九州まで  
全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編  
集部が独自に集計し、作成したものです。

# TOP10

7月1日~7月31日

# 1 ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝(限定版)CD

**1,296P**

2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	CD	1,059P
3	メタルスラッグ	CD	1,018P
4	マジカルドロップ2	CD	902P
5	神鳳拳	ROM	651P
6	リアルバウト餓狼伝説	CD	357P
7	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	CD	312P
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	ROM	176P
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	CD	124P
10	真サムライスピリッツ	ROM	96P

## 協力店の紹介

ご協力していただいた販売店  
は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店

東京都外神田 3-14-10

ソフマップビル

03-3253-30

03-3293-3030  
VIZUUM日本

ソフマツソ日本橋店  
大坂店日本橋

大阪府日本橋  
2月28日 2000

3号店 06-643-0070

4号店 06-634-5820

7号店 06-634-2076

1-4-2012 12:32:32

### 〈あくどグループ〉

ファミコンランドー宮本店

愛知県一宮市富士3丁目1-5

0586 - 24 - 7665

吐夢書店

静岡県三島市文教町 1 - 1

(東レ建設 森島)

0559-88-1708

他 如開店75店舖



CGが美しいゲーム

が、CD版にはタイムア

龍虎の拳 外伝(限定版)か、今回も強さを発揮して2ヵ月連続の1位に。7位にもノーマル版がランクインしています。9月まで家庭用には新作の発売予定がほとんどないだけに、龍虎の拳 外伝の快進撃は続きそうです。

龍虎の拳 外伝 (限定)

人生の総量

タックができるモードや設定原画が見れるモードなどオマケの要素がたっぷり。お買い得のゲームです。

6位には、息の長い人気格闘ゲームのリアルバウト餓狼伝説がランキング。なんと！今月で、7ヵ月連続の登場となるこのゲーム。読者の投稿などを介しても人気の衰えが感じられませんが、ひとつとしたり、餓狼伝説シリーズの新作が出るまで、この人気は続くかも知れませんね。

太のソフトです。

5 位には、神様たちが画面せましと暴れ回る格闘ゲーム、神鳳拳が初登場。天変地異システムや空中連続技など斬新なシステムが特徴のゲームです。登場するキャラクタもカワイイので、一度プレイして欲しい格闘ゲームです。

4位には、前回と同じくバズルゲームのマジカルドロップ2がランキング。長く遊べるゲームだけに、今後の順位に期待

は真サムライスピリッツ  
がランクイン。サムライ  
スピリッツシリーズの好  
調が目立ちました。

真説サムライスピリツ  
ツ武士道烈伝の発売が延  
期されるという残念な情  
報が入ってきていますが  
それまでは格闘版で世界  
観をお楽しみするものい  
いかもかもしれませんね。

今回のTOP10をお楽  
しみに!!

9位は、これまた超ロングヒットのK・O・F '95がランキング。  
9月に発売が予定されている、家庭用のK・O・F '96ロム版が待ち遠しいですね。  
今月は、2位と8位に新紅郎無双剣が、10位に



タイムアタックが熱いー





# NEO・GEOソフト 読者人気 ベスト10!

## K・O・F'96 断然の初登場首位!!

「K・O・F'96」が、断然の初登場首位!! 累計の方も初登場10位、超優秀。昨年の「K・O・F'95」例を見るまでもなく、この断トツ傾向は、当分の間続きそう。累計もどこまでも伸びるが、興味深い。その他は前号と比べて大きな変動はなし。「メタルスラッグ」「マジカルドロップ2」「NINJA MASTER'S」「神風拳」などが、わずかに累計順

位を上げています。アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを、好きなネオジオフリック編集部まで。5タイトルまでならOK!! 順位も忘れずにつけてね!!

### 《今月の読者の一言》

●「K・O・F'96」めちゃくちゃ楽しいです!! 毎日ゲーゼンに通ってプレイしてます。ちなみに私はゲーニッツより神楽さんの方が手強いです。阿部里紗子さん(福島県)

(見出し)

〒112 東京都文京区水道2-13-12 S Kビル202 株式会社 分室 株式会社ネオジオ編集部

「ソフト人気ベスト10」条

## 今月のソフト人気ベスト10

順位 (前位)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 (1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘 アクション	641P
2位 (1)	リアルバウト 餓狼伝説	SNK	格闘 アクション	145P
3位 (2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘 アクション	124P
4位 (3)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘 アクション	92P
5位 (4)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘 アクション	76P
6位 (7)	NINJA MASTER'S	ADK	格闘 アクション	73P
7位 (8)	メタルスラッグ	ナスカ	シューティ ング	58P
8位 (4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘 アクション	56P
9位 (8)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘 アクション	39P
10位 (8)	マジカルドロップ2	データ イースト	パズル	32P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

## 累計ソフト人気ベスト50

順位 (前位)	タイトル	ポイント	順位 (前位)	タイトル	ポイント	順位 (前位)	タイトル	ポイント	順位 (前位)	タイトル	ポイント
1位 (1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	3,406P	12位 (10)	バルスター	589P	25位 (23)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	160P	37位 (35)	ASO II	37P
2位 (2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	2,266P	13位 (12)	龍虎の拳2	454P	26位 (25)	超人学園ゴウカイザー	134P	39位 (38)	ニンジャコマンドー	35P
3位 (3)	リアルバウト餓狼伝説	1,975P	14位 (13)	ワールドヒーローズ バーフェクト	380P	27位 (26)	トップハンター	72P	40位 (37)	ラギ	34P
4位 (4)	真サムライスピリッツ	1,812P	15位 (14)	バズルボフル	352P	28位 (27)	クロスウオードII	69P	41位 (38)	フライングパワーディスク	28P
5位 (5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,263P	16位 (15)	ソニックウィングス3	323P	29位 (28)	ファイターズヒストリー ダイナマイト	54P	42位 (40)	押し出しシンドリック	25P
6位 (6)	餓狼伝説スペシャル	1,045P	17位 (16)	ビューポイント	280P	30位 (28)	ワールドヒーローズ2	53P	43位 (40)	NEO・GEOCD SPECIAL	24P
7位 (7)	餓狼伝説3	1,005P	18位 (17)	メタルスラッグ	271P	31位 (30)	ADKワールド	47P	44位 (42)	ワールドヒーローズ2 JET	22P
8位 (8)	天外魔境真伝	788P	19位 (18)	ステーキスウィナー	236P	32位 (31)	餓狼伝説	43P	45位 (43)	オーバートップ	21P
9位 (9)	サムライスピリッツ	708P	20位 (21)	マジカルドロップ2	220P	33位 (32)	龍虎の拳	42P	46位 (44)	得点王3	20P
10位 (-)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	641P	21位 (21)	餓狼伝説2	219P	34位 (32)	風雲熱し録	42P	47位 (46)	ジョイジョイキット	19P
11位 (11)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	610P	22位 (24)	NINJA MASTER'S	210P	35位 (34)	ビクトリーナメントゴルフ	40P	48位 (44)	キング・オブ・ザ・ モンスターズ	19P
			23位 (20)	ギャラクシーファイト	197P	36位 (35)	ラストリゾート	38P	49位 (46)	ダブルドラゴン	18P
			24位 (22)	ソニックウィングス2	168P	37位 (41)	神風拳	37P	49位 (46)	マジシャンロード	18P











# ～SNKの“秘話”に迫る～ エス・エヌ・ケイ物語③



4月5日生れ 大阪出身  
1983年SNKに入社。初期のゲーム制作にはまじり、広報・広告制作などに関わる。趣味：ブルータラス（楽器演奏）、育児、木工、バイク

SNKの生き字引、中井敏之さんに、ネオジオの基礎になったともいえる過去の名作について語ってもらおうこのコーナー。

前号は中井さんがメインのキャラクターデザインをした思い出の作品「アテナ」のお話を中心に語ってもらった。はいはいは今号では、前号で予告した通り「アテナ」の続編である「サイコソルジャー」のお話を中心に聞かせてもらうぞ。

## ゲーム音楽を!?

音声合成で思い出したんですけど、83年に発売した「コマツクラッシュヤー」といって近未来を題材にしたバイグレイムがあったんで。

このゲームのバイグレイムのエンジン音は、私が単車が好きなんで、自分の単車から音を取ろうと考えたんです。

早速、録音ができるステレオカセットを単車に取り付け、音を録音しました。それを当時の音楽担当者に渡しまして、ゲームの音として使ってもらった、結構いいものになりました。

これはいい感じだぞ!と、思っていたが、最終チェックをする社長が「全然、未来じゃないの一言でボツ」。

バイグレイムとしては満足だったんですがねえ、笑。

だいたい話が前後してしましました。急に思い出したもので、壊かしてですね。

このゲームは、主人公に襲いかかってくるゾンビたちを、筐体備えつけのガンを使って撃ち倒していく、シューティングゲームなんですが、かなり長期にわたって活躍したゲームも多いのでプレイしてくれた人も多いのではないのでしょうか?

ビーストバスターズの前作に「89」メカニクスアクションというメカモノのガンシューティングゲームを発売していたのですが、続編ではカクタシイイメージをなくすべく、と思い、敵をランジにしてみようかと。今、冷静に考えてみると、すごい発想の転換ですね。笑。

このゲームの制作中に一番困ったのが、映像を立体的に見せる技術なんです。

3Dタイプのゲームなので、敵がプレイヤーの元に迫ってくる感じをうまく表現したかったんですが、ズームアップ機能がないので、かたとしていなかっために、かなり難しい作業にはなりました。

最終的には、小、中、大のキャラクターを作って、間をつないでいくようにして表現する方法を使っただけあって、手がかがっただけであって、かなりいい物ができたと思っています。

最終的には、筐体にも手を加えてガンを3丁に、ガン自体にも振動が出るなどの工夫して、3人で遊ぶことができたガンシューティングが完成しました。(次号に続く)



さん当時、東大生が選ぶアイドルとして有名で、アテナのテラシなどに顔を入れたらしたのを覚えてます。ちなみに、このゲームに登場する、1Pの麻宮アテナ、2Pの椎名拳太、K.O.Fシリーズの登場するサイコソルジャーの2人です。みなさん、くわいですがから御存知ですね。笑。

非常な印象に残っているのが、89年に発売されたSNKの作品の中でも美色のゲームである、ビーストバスターズですね。

このゲームは、主人公に襲いかかってくるゾンビたちを、筐体備えつけのガンを使って撃ち倒していく、シューティングゲームなんですが、かなり長期にわたって活躍したゲームも多いのでプレイしてくれた人も多いのではないのでしょうか?

ビーストバスターズの前作に「89」メカニクスアクションというメカモノのガンシューティングゲームを発売していたのですが、続編ではカクタシイイメージをなくすべく、と思い、敵をランジにしてみようかと。今、冷静に考えてみると、すごい発想の転換ですね。笑。

このゲームの制作中に一番困ったのが、映像を立体的に見せる技術なんです。

3Dタイプのゲームなので、敵がプレイヤーの元に迫ってくる感じをうまく表現したかったんですが、ズームアップ機能がないので、かたとしていなかっために、かなり難しい作業にはなりました。

最終的には、小、中、大のキャラクターを作って、間をつないでいくようにして表現する方法を使っただけあって、手がかがっただけであって、かなりいい物ができたと思っています。

最終的には、筐体にも手を加えてガンを3丁に、ガン自体にも振動が出るなどの工夫して、3人で遊ぶことができたガンシューティングが完成しました。(次号に続く)

前作の「アテナ」はRPG色の強いアクションゲームだったが、続編の「サイコソルジャー」は強制スクロールのシューティングのようなゲームになっている。

このゲームは2人同時の協力プレイが可能になっているが、本文中でも触れているが1Pが麻宮アテナ、2Pが椎名拳太を操ることが出来る。

必殺技が使えようになるサイコソルジャーを集めるが、今は撃ちつ放しなのに昔は集めてたのね。敵をガンシ撃ちまくるゲームで、快感はバツン!

前作にくらべるとゲームシステムが単純になった分だけ、キャラクター性が落ちているが、今プレイしてもかなり遊べるゲームだと思うぞ。

本誌の移植希望コーナーでも人気の高いゲームだ。



## 歌うゲームが初登場!!

(6月号からの続き)

86年に「アテナ」が発売され、翌年の87年にはファミコンに移植された。その影響もあって、アテナも少し大人っぽくなりました。

そのあと、ファミコン版が発売された同じ年に「アテナ」の続編として業務用の「サイコソルジャー」が発売になるわけですね。

実はこのあたりから本格的な開発の仕事は抜けて、宣伝フロモーションの仕事が中心になってきた時期なんです。まだ、かなり現場に密着した状態でしかなかった。

基本的には前作の「アテナ」を承けたフランカーが制作を担当してしまっ、オリジナルのアテナより、等身などの比率を変えました。その影響もあって、アテナも少し大人っぽくなりました。

このゲームは、歌うアテナゲーとして話題になりましたが、音声合成はかなり前からやっていた、古くは85年発売の横スクロールシューティングゲーム「縦にも動く」のヴァンガードや、81年の「ファンタジー」の怒号魔龍、怒の魔龍などにも音声合成を使っています。そこで、今回は歌い出してみようか!という案が出て、主人公が歌を歌いながら戦う、「風変わり」なゲームになりました。

その時、歌を歌ってれたのが、アイドルの清水かおりさん。

## 最初はメカモノ? ビーストバスターズ

その後、スポーツゲームなど、多数のゲームが発売されましたが、業務用のゲーム

で非常に印象に残っているのが、89年に発売されたSNKの作品の中でも美色のゲームである、ビーストバスターズですね。

このゲームは、主人公に襲いかかってくるゾンビたちを、筐体備えつけのガンを使って撃ち倒していく、シューティングゲームなんですが、かなり長期にわたって活躍したゲームも多いのでプレイしてくれた人も多いのではないのでしょうか?

ビーストバスターズの前作に「89」メカニクスアクションというメカモノのガンシューティングゲームを発売していたのですが、続編ではカクタシイイメージをなくすべく、と思い、敵をランジにしてみようかと。今、冷静に考えてみると、すごい発想の転換ですね。笑。

このゲームの制作中に一番困ったのが、映像を立体的に見せる技術なんです。

3Dタイプのゲームなので、敵がプレイヤーの元に迫ってくる感じをうまく表現したかったんですが、ズームアップ機能がないので、かたとしていなかっために、かなり難しい作業にはなりました。

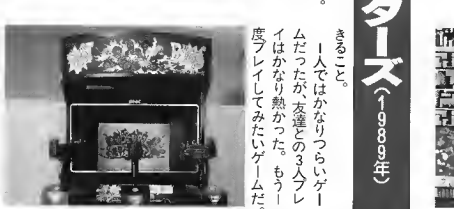
最終的には、小、中、大のキャラクターを作って、間をつないでいくようにして表現する方法を使っただけあって、手がかがっただけであって、かなりいい物ができたと思っています。

最終的には、筐体にも手を加えてガンを3丁に、ガン自体にも振動が出るなどの工夫して、3人で遊ぶことができたガンシューティングが完成しました。(次号に続く)

SNKでは、2作目のガンシューティング方式のゲーム。ゲームの内容はいたってシンプル。次々に襲ってくるモンスターを、手に振動が伝わる、つくるリアルな専用ガンを使って倒していくガンシューティングゲーム。

普段は1マールの弾丸で攻撃するが、ビッチの時が別。1つ使ってもいいんだけど、強力なスペシヤルウェポンを使うことも。

普通の手のゲームは2人同時プレイが可能なタイトルが多いが、このゲームの最大の特徴は3人同時プレイがで



サイコソルジャー(1987年)



# 最終回

TOMO  
宮内知美

の

## 満月がコワイ…

TOMOが描いたイラスト



今月でちょうど一年(12回目)となる『S・M・M』というわけで今回でひとまず終りとなります。長い間応援して下さいありがとうございました。

巨大組織に狙われる!? 寝る前はご注意!

うーん、本当に眠いけど、

眠た病に侵されつつある頭のグルグルまわっている。眠い時ってさ、不思議だよね。だって思ってもみないようなコト、考える自分がいったりするじゃん。アレレ? 何 何って(私だけかしら? ハテ?)

でも、友達でもない。眠い時だけやたら元気でおもしろい人。ただのナチュラールハイツという場合もあるけれど、きつと眠い場合なんかもさバワツいてんだよ。そして、

それには計り知れない怖いものに変わる。気が流れていて、眠る直前の人間達を次々に狙ってる巨大組織に、知らないうちに監視されてたりして、ヒヤッ、眠る前の人間の考えるコトは、怖い怖い(私か? オイ)

ちょっとセンチな気分 これも全部、秋のせい? 最近、涼しくなつて、よく寝られるのよ(宮内はクローラ嫌いな。窓は下着姿にあってから開けっ放しに寝られない)。もう秋なので、すね、センチメンタル(?)

な季節ですね。そういえば、去年の秋にはネコちゃんと秋桜のイラスト描いたん。早いですね一年なんて、そうだよ、生まれたばかりの赤ちゃんも、一年も経てばおしゃ

べりしたりするもんね。この一年間の間には、引越しもなし、友達も増えたり、さだよね(スッカリ、懐かしさにハマってる)。そしてまた私は、引越したりするんだけどね。まあ、どうでもイイや。

そういえばこの間、すつこく懐かしい友達と連絡がつてさあ、元気で嬉しかった。電話番も見つからなくて、頼りは昭和62年ぐらいの手紙だけで、不安だったんだけど、手紙出てみたんだ。そして、

返事がきて、なんかよかったつてうれしかった。たまたま、ふつと時間がある、あの子はどうしてるのかな? なんて思い出したりして、

ありませんか? こういうこと、秋ってさ、そんなことをえたりしやう季節でしょ、

なんかね(私だけ? これも?)。まあまあ、色々ありますわね、人それぞれ。

私ってマンガ顔!? またまたVシネに登場! なんて、漂っているヒマはないんだ。これが、私は来週からVシネの撮影に入るのです。スケジュールはまた知らなくて、スケジュールハードまぢがひなし! って感じで、ある程度は覚悟してます。

これもマンガが原作(カメラレオンに続く。私ってマンガ顔? で「厄災仔」っていうタイトルです。その中で、役仔難、ちゃんをやらせ

ていただきます。まあ、学園物ホラーでスフレ好きな方には、特にお勧めだと思います。もう、スゴイ衣装で頑張るので絶対見てね(レンタルは12月以降らしい?)。



になりました。ファンレターで感想くれた人にも、そしていつも読んでくれた人にも、とても感謝しています。ありがとうございます。そして、こんなわけわからない文を、汚い字の原稿を見守ってくれた(諦めてな? うん?) スタッフのみなさんに感謝します。これからも私、宮内知美を忘れないで応援して下さい。ありがと(うさ)いました。また、おうちね、ばいばい。

満月ハワい全開!! 新しい私もうらしく!!

そして、これが発売の頃にはまた違う宮内を、皆に見て頂けると思っているので、そつちもよろしくね。

で、とても重大な(?)お話があります。今まで私なりに楽しんできていたこの『満月がコワイ』は、今月の満月でひとまず終了します。

とても残念ですが、これも新たな満月ハワいです。(ああ、私にとつて、字を書くというお事はこれが初めてだったの、とても勉強

になりました。ファンレターで感想くれた人にも、そしていつも読んでくれた人にも、とても感謝しています。ありがとうございます。そして、こんなわけわからない文を、汚い字の原稿を見守ってくれた(諦めてな? うん?) スタッフのみなさんに感謝します。これからも私、宮内知美を忘れないで応援して下さい。ありがと(うさ)いました。また、おうちね、ばいばい。

レベ、写真集など活躍中。かつSF小説伝説のC Mに不知火舞役で出演。

出身地：神奈川県横浜市 血液型：A型 身長：160cm サイズ：B83・W58・H83

プロフィール

生年月日：1975年1月24日

出身地：神奈川県横浜市

血液型：A型

身長：160cm

サイズ：B83・W58・H83

レベ、写真集など活躍中。

かつSF小説伝説のC

Mに不知火舞役で出演。



# モリスケの

**初心者向け**

格闘講座

©SNK 1996

## 新装第3回

## 今月のお題

**[ガード]**

講師：モリスケ

おかげさまで第3回をむかえた  
格ゲー講座。'96で強キャラをゲッ  
トしてウキウキのモリスケが、ガ  
ードについて講義するナリ！



基本中の基本!!  
ガードの

**基礎知識**

「よななわーすー! 彼は凄いのよなわーすーです。」とさてさて、今回は格闘ゲームの基本中の基本であるガードについて、ガードのしかたからくわしく説明しようというガードについてちゃんと知識を持ってれば有利な点は色々あるからね。

ガードは大きく分けて「相手の跳び込み攻撃や中段攻撃を防げる立ちガード」と「足払いなどの下段攻撃を防げるしがみガード」そして特殊な例として「空中にいて相手の攻撃を防げる空中ガード」の3つに分けることがで

バーを相手のいる逆側の方向  
(相手が右側にいるなら←)  
に入れることでおこなえる。



この相手のいる逆側の方向のことを「ガード方向」というナリ。しゃがみガードをする場合は、ガード方向の斜め下(相手が右側にいるなら左)に入れればいい。空中ガードは自分が空中にいる時にレバーをガード方向に入力しておけばいい。

地上で闘っている時は下段技を警戒してしやがみガードを多めにして、相手が跳び込んできた時や中段技を出してきた時に立ちガードする、というのが対戦時における防御の基本だぞ。

また、相手が攻撃の届かなない間合いで技を空振りしていい

る時にレバーをガード方向に  
入力すると、攻撃を防ぐボー  
ズをとる。このボーズのこ  
とを「ガードボーズ」といい、  
相手の攻撃を防御すると、ガ  
ードボーズをとったまま一定  
時間（ほんの少しだけ）動  
けなくなる。この動けない時



間のことを「ガード硬直」というナリ。ガード硬直中は手を出せないの、落ち着いて相手の動きを見ておき、硬直が解けてから反撃に転じるようにしよう。ガードキャンセルというものもあるが、これはまた別の機会に。

空中ガードは  
ゲームにより

変化が

空中ガードに関してはゲームごとに若干の違いがあるので、ここではアーケード最新作であるKOF'96での空中ガードを例に挙げて話を進めることにしよう。

’96で空中ガードできるのは、ジャンプ攻撃と飛び道具で、相手が地上で出した通常技や、対空技として使える必殺技はガードできない（京や庵の鬼焼き等の対空技は始め部分以外空中ガード可能）。こんなに便利な空中ガードだが、

さ行

相手が次にすると  
行動を読み、対処す

相手が跳び込んでくると、  
んだら早めに対空技を置いて  
おいたり、飛び道具を撃つと  
読んだら一気に跳び込む、と  
いうように、読みを働かせよ  
う。時には自分の力を信じる  
ことも重要なりよ。

【修羅騎士動き】

本誌攻略ライター・修羅騎士  
廣Pちゃんの特徴ある戦艦ス  
タイルを表す。おもな修羅騎  
士動きを例に挙げる。京で  
後転してからのREDキック  
アンディなら壁壁水掌を決  
めたあとに大ジャンプキック  
で追い討ちし、着地で再び壁  
壁水掌などなど。他にも、  
ジャン動きや主動きがある。

〔吸い込む〕

投げ勝負の広いコマンドに、ちよつと離れた相手が吸い込まれるように投げられることから吸い込む、ということになった。大門の天地返しやクラークのスーパーアルゼンチンバックフリップカーで離れた相手を吸った時に、「今スゲー吸ったよ」などといわれる。

【先行入力】

硬直している時や起き上がりには必殺技を出す時、「コマンドを入力するタイミングを若干早めにする」と。早めに入力力が出ることを、「先行入力力」がきく、という。

KOF98ではこの先行入力力が超重要。詳しくは攻略ページをよく読んでねん。

NF特選

格ゲー川語辞典









## 最終回

あの頃の  
僕を探して…

—サムライスピリッツ新紅郎無双剣—

閑丸くんの“サバイバル人生”を綴るこのコ  
ラム。

最終回は、彼の記憶喪失の原因(?)に迫る超  
ハッピーエンドの(?)お話…。

COMIC BY: おおみね 昭子







ドン・ウォーリー  
安心してくれ!!

ザ・振子  
スペシャル!!

秘技・臍刀プラス  
シャドーコピーで  
加速全開!!

何はともあれ  
成功だ

どんどん  
記憶が戻って  
いくぞ

う……ん

鬼!?

鬼……っ

嫌だ

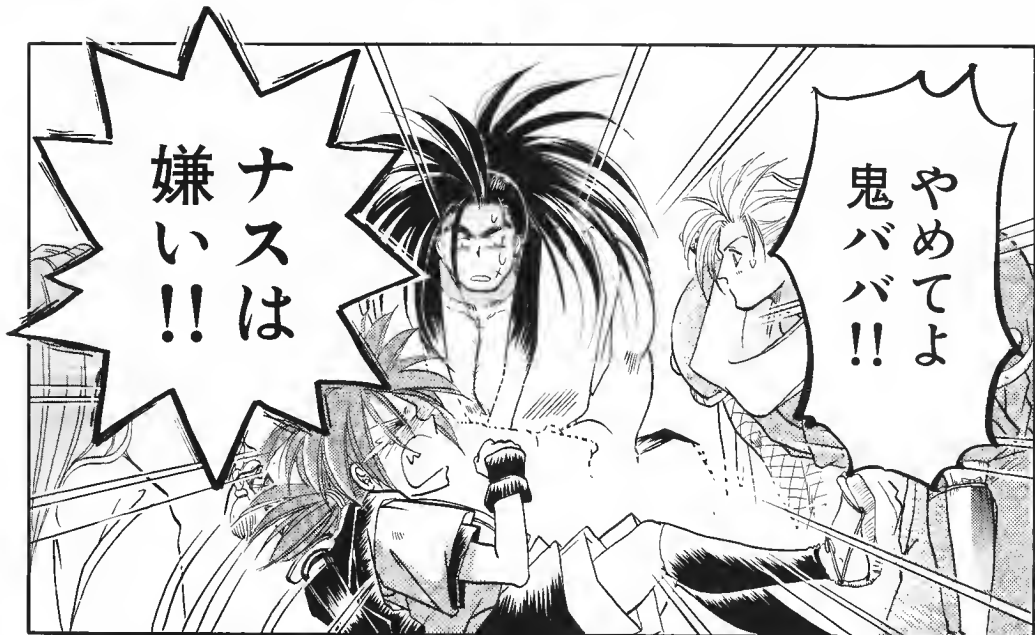
助けて!!

何か  
思い出したんだ  
!!

いや……っ







ナス!!

え?

あのー…  
僕の記憶喪失って  
結局何が原因  
だったの?

僕は緋雨閑丸  
失った記憶を  
やっと探って  
もらう事ができた

これで  
きつと何か  
手掛かりが

…鬼ババ…?

…ナス…?











# パオパオカフェへ ようこそ!

**出版社対抗KOF96大会  
優勝おめでとうございます**

7月26日にネオジオワールドでおこなわれた出版社対抗ゲーム大会を見に来てきました。まずは「おめでとうございます」。素晴らしい戦いでした。あの激戦の中、優勝なることは……

私イベントにはじまる1時間前から並んで、最前列を確保したかいたあったというものです。なにかこう、他の雑誌記者とはかけ離れた嬉しさを感じました。

ところで、N.F.表のあの3人は誰だったのですか? 紅丸がいなかったとろをみると、奥女中さんはいませんでした。ね。紅丸を愛する紅丸使いの私にとっては多少さみしい思いがあります。

決勝の3タテをやったの

## 大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

けた方は、修羅騎士 鷹さんだと思のですが、素晴らしいかったです。最後の発表は最高でした!! また見たいです。(笑)

●P/V Berry ソウエラ (安城恵)

編…あの大会、当初は女性3人チームでウケ狙いにくくてもりでしたが、直前に出てKOF96の攻略増刊号を出すことが決まったので、メンバーを変更して勝ちにきました。実際に出場したのは、ジエイクくん、モリスくん、修羅騎士 鷹くんの3人です。もN.F.編集部にはその他の風のF.L.Nくん(笑)三権のスパイX全国大会3位を、をはじめ、蒼炎騎士の……、奥女中美藤くんと、どこへ出てもいい勝負ができる人がそろっているのだから出場者選びも大変なんです。出版社対抗となると、助っ人を頼むところが多い中、N.F.はいつも編集部内からメンバーを選んで出場しているんですよ。(編集)

### リヨウの誕生日に 龍虎の拳 外伝アリア!

1996年8月2日、金曜日、晴れ。いうまでもなくゲイセでではKOF96が盛り上がりつつあった。しかし、8月2日は何の日でしょう。そう! リヨウの誕生日!!

龍虎の拳 外伝には、キャラの誕生日には性能アップするシステムがありますよね? 超下手な私は、今までとーしてもリヨウに勝てなかったんだけど、この日リヨウを使つてクリアできました(ニコニコ)

## パオパオ賞



★PN/早見草 (島根県)

バナナ錦チャムチャム。どこでおいらチャムチャムと似たようなスリッパ持っているぞ。



●PN/白田愛 (金沢県)  
さてネオジオ版にだけ特刊登場!! とかいう特典がついてたら、ファンの数だけ喜びがたまります。



●PN/うどん西 (千葉県)  
鳳凰の白鳥遊園地来にビビッ? そういやアレが「おむすびやまらようだい」に聞こえるって空耳があったな……



●PN/202 (愛知県)  
うっ、前回の舞ちゃんの時と同じく、またしても達磨の1枚! 和風でかなりカッコいいです。



●PN/平川淳子 (大阪府)  
頭がツンツンなのは、忍術ツンツンの術で立ててるからさ。あの髪の色は忍術家限定かな!



●PN/ロバヤンZ (高知県)  
確かにわかりやすいキャラたちだ。愛する人は愛してるんだよ。心配二無用さ。



●PN/斎井さとる (愛知県)  
レオナっ。実はこの人かawaiiそへんだよね。でも元気、いい子じゃ。



























うんたんだや!!

オプンエス

ちょっと前か気になってたんだけど、「神楽坂」あそびまで特撮してどうなったんですか？

敬うとす。●P.N.ジャックとオモの木(分巻)うう。そ。それは。で。P.N.で出るかも。あつ。この先



●P.N./伊藤(編集者)  
うう。あの文がはいいいぜ  
うう。あの文がはいいいぜ  
うう。あの文がはいいいぜ



●P.N./坂本(編集者)  
大丈夫大丈夫。破沙羅人気あるって。恋人は。愛  
火。つていうさ。破沙羅人気あるって。恋人は。愛  
火。つていうさ。破沙羅人気あるって。恋人は。愛

キヤラの声にキラキラ  
思わずセリフを絶叫！  
やっぱりキヤクターの声  
って魅力ですね！ほんと  
にそのキヤクターをきくと  
かんでるって感じでそりゃ  
クラマますよ。  
私もゲーム中につい、技  
名とか勝てりつとか、その  
キヤクターの声にきこえる  
け近づくって叫んでしまふく  
んです。そのかいあって、  
もってゲームが楽しくなる  
です。ちなみに得意な声はガ  
ルフィード、拳銃、覇王丸  
魔、テリなど。草薙護子も  
ちよとだけ可能。  
みなさん、声をふり絞っ  
てそのキヤクターになりき  
ってみてはいかがでしょうか？

●P.N./龍のAゴくさき(東  
京都)  
編。自分もついついセリフ  
に出しちゃうけど、「アチナ  
イツてまっす。とかよくい  
ファンの人、ゴメン。そ  
つか、声で似せて叫ぶとも  
つと楽しいか。  
声優さんの声はもうろん  
けど、セリもイカスの多  
いもんね。口に出したくな  
のは、よく分かるが、ゲー  
ンてやるってのに、怪しい人  
になっちゃうので注意だ！  
(蒲地)

それはタイトル画面前のオ  
ーブニングデモ！すこいで  
すねえ！僕はこれに魅かれ  
て、あるゲームに夢中になっ  
たことがあります。オーブ  
ニングをじつと見ていると「や  
つてみようかな」って気にな  
ります。  
開発者の話では「250Mを越  
えてちよと選んだ」つてこ  
にとんだけど、あれを作るの  
にどれだけ時間がかかったか  
分りません。  
これからネオジオゲーム  
に熱いオーブニング、デモを  
制作していただきます。  
●P.N./ネオフリX(編集者)  
編。うん。ネオジオゲー  
ムのオーブニングって昔から  
凝ってたな。  
先月も似たようなこといっ

今月のお題  
ナム1975

睡眠か？ゲームか？  
それが問題だ！  
これまで色々なアルバイト  
をしてきたけど、仕事中心で  
いるのは、なんだか眠くなるモ  
ノだ。今はタクシムで帰  
つて、すぐ寝ちゃう。つて、  
いつも思うんだけど、実際仕  
事が終わるとタクシムに眠  
気が失せて、オラのライフ  
・ゲージはMAXへと上昇す  
る。それで結局、明け方まで  
ネオジオで遊んで「翌朝「寝  
坊し」。今までの生活のリズ  
ムを改善しよう。つたつて、  
こーいう美な習慣は、なか  
なか治らんのだ!!  
特に最近はどうからとも

秋の夜長にネオジオ三昧  
のめいさ。バイト先の「精  
力的な選別」は今後も継続さ  
れるもよう。隔月発行の情報案内  
「副作」郵送希望者は80円切  
手を同封の上、中野区野方  
1-51-2石田NIRAK K  
ODOMOまで。

NIRAK KODOMO  
ネオ・ジオ・スト・デッド

●NIRAK-KODOMOとは、1985年に、メンバー全員モ  
ヒカンというスタイルで活動を開始した。有機リン系  
シキバン。京浜工業地帯生れのバリバリ公害子。ボ  
ーカルのめいさきは、大のネオジオファンで有名。

するケシカラン奴。も登場す  
るのだが。この女性人間が  
たんだらめツワモノ!!流れ  
弾を全身に浴びながら助け  
を待つ!!上手く救出する  
「熱帯がマレムンかけな  
き死なないでめろっ、この  
女性」から「おのCHU」  
こーいうクタクタな女性  
はお好みでナイって言はば、  
それとなく逃げるのよ。そん  
な素顔に気分を害して、彼  
女の怒りの矛先は鞭打へと  
向けられるのだった。キレ  
た女は「コワイぞ!!!」  
最終兵器は  
「核ボタン」ツシユ!!  
最終面ラストはボスとの一  
騎打ち。残念ながらこのこ  
のニューは不能!!  
巨大ロボットの操縦するボ  
スを前に、オラとしたことが、  
善戦ムナシク敗退!!でも  
あ戦争ゲームだし「戦も卑  
怯もクソもナイ」つていうか  
らね。説明書には記載され  
て「ナイ」核ボタン(電通)を  
プッシュ!!画面もろともボ  
スを消してやったんぞ。こ  
ういふ誇り方はネオジオ道  
に反するな。  
「電源を切りて染み入虫の  
声。みつきい反省の俳句で  
感じた。

みつきいのゲーム通信簿

説明書ナシでも 楽しめる度	★★★★
女性民間人 ・生命力度	★★★★
核兵器 使用禁止度	★★



たけど、最近でこそ凝ったオブリックのゲームが増えたけど、昔は少なかつたよね。中間デモもあるらしい、ほんと遊び心あるよなあ。(浦地)

# 必殺技 通常技など ネーミングセンスは芸術!

ネオジオの魅力はキャラの個性にあります。なかでも技名はそのキャラのカラーが出ていてグッドです。必殺技以

外の、特殊技 通常技もそうですが、それらのネーミングセンスはかなりの水準が高いです。特に新紅郎は名手です。まず、ナコルル、リムルルの通常技名はアイヌ語です。天倉は漢字・文字など、開丸は画の名前で統一されていて、他のキャラもそれぞれに合った技名になっていると思います。S・N・Kスタッフさんのみなみなめがたが感じられます。

一埼玉王 〇  
書いてある。それだよ、ナコルル達の技名のアイヌ語だつてちゃんと意味があるしね(と名前のキャラクタでテキスト見てくれ)。いちいち調べて、キャラやグラフィックと合った技名をつけてのつてほんと大変だろうけど、そこもネオジオの魅力なんだからこれからも凝って欲しいですね。(浦地)



●PN/理原誠(深地真)  
マジン顔してどうしたのよ、家ちゃん。あ、もしかしてテスト前か? ...おジャマしました。



●PN/あけたトフ(大阪府)  
トーン裏ねりに気合が入ってますねえ、さすが作戦開始半年の力作!



●PN/しいあ(天城真)  
どっちもエエで〜! やっぱりあの制限も、キサラのこのなのかにや〜?



●PN/下段当て身(前河原)  
おもしろ〜! いやいくら同じ鳥使っても、ねえ... いえ...! 俺も好きでちやう。当然!



●PN/神安馬(金田真)  
殺されるのか? うー、でもこんなお姉さんにならな... いええ、ワでです!



●PN/明島栄(梅津浩)  
なにゆへん! 今までのクソの存在を知ったかたどう? これらのよけのお願いします。

## あてみ〜



●PN/黄色桜(東京都)

## 主人と手下



●PN/黄色桜(東京都)



●PN/水龍(山口県)  
だったらせめて18歳で止めてほしかったよねえ。京の2Pがスーツですが...。なかなかよさそうじゃ。



●PN/浦巴(東京都)  
なまじりか、まじり、そこ何かあるからでしょう。ふつ、今日のしほの気がね。



●PN/ジョナサン(北海道)  
うしろで矢印に刺されてる笑って一体...。しかしヨリちゃん...。正直な。



# 投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！

賞品稼ぎもかなり大歓迎！！

「読者通信欄へハオバオカフェへようこそ」

△大自然のおしおき▽

・日々のできごとや、N.F.への意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

△今月の隣人愛▽

・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

△今月のコピネーションタック▽

・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

△ネオジオの謎を大解析するおたよりを待ってますよん。採用者1名に賞品進呈。

△こんな空耳▽

・キャラボスの空耳を募集。優秀なものは賞品を募集！

△裏技コーナー▽

・読者の裏技や得意技を大募集！ 優秀なものには賞品を募集！

△愛のてほどき▽

・技系以外のおかしな「ネタ」と写真。秀作には賞品を募集！

△Q&A▽

・意見も受けつけてよん。

・ネオジオに関する質問をどんどん送ってね。

△キャラloverレター▽

・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

△モノクロイラスト▽

・サイズはA4かA5。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所（氏名・本名）を記入すること。優秀な作品に賞品を進呈。

△4コマまんが▽

・縦50mm×横70mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀な作品に賞品を進呈。

△ネオジオ特選同人誌コーナー▽

・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しませんが）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじや。

△移植希望ソフト▽

・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

△文通区募集コーナー▽

・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載したいずらは絶対やってめてネ。

△売買or交換コーナー▽

・売りたい物、買みたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

△キャラクワイフキング▽

・好きなネオジオキャラを男・女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

△ネオジオラッシュ▽

・関ジャレんなどのネタを募集。等、進呈制度もあり。

△コスプレ写真募集▽

・他人の写真を勝手に送ったものは不可。写っている人のP.N.は必ず記入のこと。天晴れには賞品進呈。

△3Pセントの誘惑▽

・カラーイラストを募集。誘惑系には賞品を募集。

△カラフルソフトのイラスト▽

・家庭版ソフトのイラストを募集。記録を3ヶ月以上維持した方に賞品を。半年以上回答ポイント上位3名にN.F.特選メダルを贈呈の上、誌上でメダルを贈呈し、誌上でメダルを贈呈し、詳細は96P。

△読者創作ストーリー▽

・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×100行程度。タイトルやキャラはネオジオなんでも可。採用分には賞品を進呈。詳細106P。

△ソフト人気ベスト10▽

・好きなネオジオソフトを募集。詳細は95P。

△新作ソフト期待度ベスト10▽

・未発売ソフトの期待度ベスト10とそのコメントを毎月5日、また各コーナーの賞品進呈時には、P.N.の印が★印になっている。賞品は、★印品のネオジオグッズです。

△いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先で。

〒112東京都文京区水戸1-13

12 3ビル 雑誌受託

分室、ネオジオリレー編集部、〇〇コーナーへ

# ネオジオ特選同人誌コーナー

## NEVER GIVE UP !



●ちょっとライバルチームひきかな? っていうKOF '95のギャグ本。8.5/オフ/52P/650円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒983 宮城県仙台市宮城野区幸町5-6-1-505 斎藤さおり (発行: STUDIOあなご)

## HAPPY GO LUCKY



●KOF '95のオールキャラ(?)本。悩んでるリョウの話がかわいくてグー1/5/オフ/36P/300円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒247 神奈川県横浜市栄区緑ヶ谷台町725-8 三浦理香 (発行: 病風迅雷!)

## 日曜日よりの使者



●ホシフツ中心のリアルハット本。結構キムが目立ってるかな? 7.5/オフ/40P/400円無記名小為替+240円切手+宛名シール/〒627 京都府中郡峰山町杉谷62 社員真理 (発行: UNSIZE)

## SHOOTING STAR



●バースデーを記念した紅丸本。この期に扱いがかわいそうかもしれない。7.5/オフ/20P/300円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒981-31 宮城県仙台市泉区上谷刈字沢田6-1 津谷佳奈子 (発行: 病風迅雷!)

## 閑九狂詩曲



●とにかく閑九がいっぱい1冊。やたらかまってるもの10冊がもらえる。7.5/オフ/40P/600円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒275 千葉県習志野市谷津2-20-9 片貝由美子 (発行: JUSTICE・ヒーロー)

## 最終平気



●キム、ケンスワ、庵が中心(?)のギャグ本。庵時イカサマ1/4.4/オフ/700円無記名小為替+270円切手+宛名シール/〒340 埼玉県加須市八幡町748 第3丸新ハイツ303 笹沼由紀子 (発行: PLAYERS COMPANY)







求人倍増!就職抜群!生徒の高度な作画力とマシーン技術に業界が注目!

# コンピューターゲーム科

## アニメ技術がゲーム制作に生きる

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。



↑PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



↑GATEWAY2000での実習。↓PC9821での実習。



9年4月生 願書受付中



### 現場でやっていることを授業で学ぶ!

この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、CG科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のGデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわいぞ。いまはチームを組んでシューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション作品の制作をしているが、みんな夢中になって作品に取り組んでいます。この作品は、ほとんどの最近作。ホントはメカもののが得意なんです(コンピューターゲーム科2年・神田毅)

97年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人・日本漫画家協会賛助会員・社団法人・日本映画テレビ技術協会会員・社団法人・日本視聴覚教育協会会員

# 東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03(5276)1511代

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。



# 新作ソフト期待度ベスト5

## ユーザーの声

やはりサムスRPGって、ネオジオ初RPGといふことで期待は大きくて、オライ自身RPG初心者ですが、今このRPGで腕を上げようと思っています。早くプレイしたいです。SNK様、早く出して、PNノ王丸(長野県)

「真説サムライスピリッツ 武士道烈伝」です。すこく楽しみです。でも、発売が遅れてすこしショック。夏休みは宿題そつちのけでハマってやろうと思つたのに、個人的にはキャラの名前が変えられるといふだけでも、なんか自分だけのサムスびつて感じがして。9月発売予定となると、あまり1日に長くプレイさせて、うまいね、勉強そつちのけで頭張るよ、SNK様♡PNノ三宅リナ(東京都)

しかも、追い討ちをかけるように、さらに発売が遅れるというアワサが持ち上がっているそう。ヤレヤレ。(片桐) ああ、アワサ聞いんですが、風雲怒涛録の続編がでるそうですね。本当かなあ。出るとしたらあの特徴的なキャラたちはどうなるのでしょうか。気になるます。PNノガリオン(千葉県)

## 新作ソフト期待度ベスト5

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	334P
2	超鉄ブリキンガー	123P
3	わくわく7	79P
4	ステーキスウィナー-2	45P
5	へべれけのペアペアウォーズ	34P

こんなゲームあったらいいな  
最近のゲームセンは対戦格闘ゲーム一色。そろそろ違うゲームで熱くならない!!。そこで考えたゲームが対戦シューティングゲームです。上下または左右両サイドに分かれて、様々な攻撃(ショット、レーザー、画面を覆いつくさんばかりのパラマキ弾などの直接攻撃から、自機の色を隠す、相手の動きを封じなどの、攻撃補助的なものまで)を駆使して戦います。攻撃は15種類くらいあれば楽しいものになるでしょう。今まで散々苦しめられてきたボスさんか、あるいはそれ以上!!の攻撃を自分で組み立てられたら面白いはず。本当にこんな感じのゲームが出てくれたらうれしいのに。ちなみに対戦シューティング

これはなかなか派手そうなゲームですね。現地のロードルシューターである、私の心を充分燃えさせてくれそう。でもやはりチャチャの攻撃から、徐々にパワーアップして強くなっていくというシューティングゲームは難しい。これに攻撃が派手。画面を覆いつくすパラマキ弾で何?。過ぎて、自機が見えなくなってしまうのでは。アイデア自体は面白いのに、さらに要詰めみてはどうか。(片桐)

# 新作ソフト発売予定リスト (8月23日現在)

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
ステーキスウィナー-2	ザウルス	格闘アクション	容量未定	9月発売予定	価格未定	70%
魔法塾	ザウルス	パズル	容量未定	9月発売予定	価格未定	80%
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	7%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	259M	発売日未定	価格未定	100%

◆NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	格闘アクション	362M	9月20日発売	32,000円	100%
ステーキスウィナー-2	ザウルス	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	70%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	7%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
魔法塾	ザウルス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	80%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	259M	発売日未定	価格未定	100%

◆NEO・GEOCD/CDZ						
神風拳	ザウルス	格闘アクション	338M	8月20日発売	7,800円	100%
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	今秋発売予定	8,800円	不明
NINJA MASTER'S	AOK	格闘アクション	330M	9月20日発売	7,800円	100%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	9月20日発売	6,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	SNK	格闘アクション	362M	10月発売予定	価格未定	100%α
ステーキスウィナー-2	ザウルス	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	70%α
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	7%α
QP	サクセス	パズル	容量未定	冬発売予定	価格未定	50%
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	90%α
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%α
魔法塾	ザウルス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	80%α
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量不明	発売日未定	価格未定	100%α

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。  
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。  
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。



# 天晴

暑さにまいて朝まりまぐりの原爆がお届けする、コスプレヤーの、コスプレヤーによる、コスプレヤーのための天晴！ 押〜忍！！  
いってみっかあ〜！

## バイス



★PN/きら(筑後県)  
バイスさんじや。扱いやすくて強いマチュアとは対称的に、使いこなすには根気と努力が必要らしいぞ。届いたのが早かったので、話題性ということで★天晴賞満点す！！

## 草薙京



●PN/紫堂龍華(埼玉県)  
宮でしゅ。とりあえず今月もルマを消化。ところで、ワンは持ちえてないんじやが、天晴に東京マッて何回載ったんじやろ？

## マチュア&バイス&八神庵



●PN/マチュア=アヤ&バイス=しよ〜こ&八神庵=まなみ・たかし(千葉県)  
ウッキヤ〜!! 狙ってる庵ていへむ!! そて手堅くワケたニコロ。イカす! お子様庵を他人に持ち帰られないよう注意じゃ。何じゃそりゃ。

## 緋雨閑丸



●PN/五月&柊らみあん&火津摩草(北総道)  
グレートな閑丸くん3人衆じや。あと1人でピンゴなのでおしい感じ〜。うひょ! ククク…あと少し! 頑張ってください。

## テリー&アンディ&ジョー



●PN/テリー♡アンディ♡みいす&ジョー三戸(広島県)  
うっ! 服装デキたあとKOFの熊鷹が特定できろ! 困った。'96ではせーと熊鷹チームを使て下しや。ワシん使つておらん。でもタシクつかぬ。ぐう。

## キング



●PN/しよ〜こ(千葉県)  
コスバで撮ったキングさんだうじや。なかなかグッドな場所である。ボウツは洋に混てさりげなく右下にある。下町のナポレオンこと、いーちこじやな。

## 今月の天晴ス波特



めでたく3回目を迎える、天晴ス波特。今月PN/RUIさんの投稿を紹介。題材は'96のバイスさんじや。

では、衣装の内訳なぞ。  
黒布:オーガングレー:1千円  
赤布:1千円  
アメリカンホック:赤、黒、サテンリボン:太・細、各1m:400円  
皮ひも、首元用:60円  
肩パット:ジャケットのもの:40円



ブーツ、短パン、イヤリング、ありものは、0円  
その他は、キアラの髪型に合わせて髪をカットに行ったところ。以上が合計費用。  
製作期間は、友人のマチュアの衣装も合わせて3日で2着造ったそうじや。お事す!!  
というわけで、今後は天晴ス波特、よろしくですじや。  
コスプレとブーツの天晴の分かる写真、製作費用、製作期間を同封の上、天晴まで♡



# 3パーセントの誘惑



●P.N. 藤原 隆雄 (45歳)  
たまたま、このイラストが、この雑誌の表紙に載った。藤原 隆雄 氏に、感謝



●P.N. 藤原 隆雄 (45歳)  
このイラストは、この雑誌の表紙に載った。藤原 隆雄 氏に、感謝



●P.N. 藤原 隆雄 (45歳)  
このイラストは、この雑誌の表紙に載った。藤原 隆雄 氏に、感謝



●P.N. 藤原 隆雄 (45歳)  
このイラストは、この雑誌の表紙に載った。藤原 隆雄 氏に、感謝



●P.N. 藤原 隆雄 (45歳)  
このイラストは、この雑誌の表紙に載った。藤原 隆雄 氏に、感謝



●P.N. 藤原 隆雄 (45歳)  
このイラストは、この雑誌の表紙に載った。藤原 隆雄 氏に、感謝



●P.N. 藤原 隆雄 (45歳)  
このイラストは、この雑誌の表紙に載った。藤原 隆雄 氏に、感謝



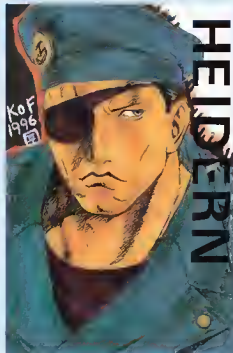
●P.N. 藤原 隆雄 (45歳)  
このイラストは、この雑誌の表紙に載った。藤原 隆雄 氏に、感謝



●P.N. 藤原 隆雄 (45歳)  
このイラストは、この雑誌の表紙に載った。藤原 隆雄 氏に、感謝



# 今月の誘惑賞



★PN/平次 (栃木県)  
うはこき (うろうそ) 教官ハイデルン。きょううかーん。私はグズでのろなかメだけどがんばりませう。



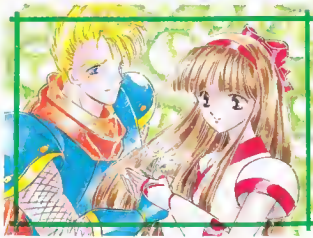
●PN/真・美龍 (福岡県)  
月をバックにに見てるのかな〜? 夜後がとてもしんどい感じ。舞ってこういうすけ一似合うよね。



●PN/バイス大好き (神奈川県)  
もう、なんでもいうこと聞きますうー! っって感じですかね。お姉さんたちなんかずこいよ。なにもかモイカス!



●PN/永岡伸 (岐阜県)  
わーいわーい。花とチャン&アースクエイクだあ! すげーかわいいの。チャンコわいはいじゃん。すごい花似合うよ。ありがと



●PN/皇財か乃 (静岡県)  
この二人のカップルってすけー好き。なんだがあのまのとしててもい感じですね。荒んだんが流れるようダス。



●PN/窪田待子 (大宮市)  
歌うは「愛と正義の使者キムチン」(作詞、作曲: 当然キム) てしよか? けれどしても若いVになっていゝなあ



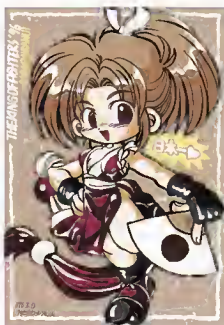
●PN/一条利宏 (神奈川県)  
月にかわっておしおきだ! な〜て俺がいったらゴワッス。俺はこのあと一体どこまでいってしよか〜かな?



●PN/舞臺もとい (福島県)  
うんうんい子だね。はい、もう1つオムビあるから、お姉さんについてっしやい♡



●PN/ひでこ (宮城県)  
ちょっと思ったんだが、月の満ち欠けに影響されて俺も魔せたり太ったりしたらおもしろくない? はい、おもしろくありません。いれもーん。



●PN/SKULL (東京都)  
SD舞ちゃんじゃ。衣装も最新、KOF '96版! こなんいけるみあったら欲しーなワ



●PN/OZI (新潟県)  
おお! なんか全体に金粉が散らばって、かなりの豪華なイラストじゃ! 素は満足じゃぞ、願。苦しいやうい、ほれほれ近う替れ。



●PN/観谷ふらひ (岡山県)  
精神統一中、お静かに! う、彼女はなにかに目覚めようとしてます。あつ、そろそろ浮きそうです! ……っす!





**CYBER LIP**  
SNK 1991

あの懐かしの  
ゲームを新たな  
気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♡

# サイバークリップ

オリジナルゲームの紹介に加えて、そのゲームの「隠し技」などもいえる能力を追加して、観客のためのコーナーも一つ設置して、全国は電撃スクロールタイプのシューティングゲーム「サイバークリップ」だ!! 6種類の武器を使いこなすポイントだぞ。

SNK/シューティング/50M  
カセット版: 1991年7月1日発売  
18,000円  
CD版: 1995年4月21日発売  
5,800円



特殊操作で敵の攻撃をよける

また、Bボタンでジャンプ。また、Cボタンで持っている武器が選択可能だ。

この他、特殊アクションとして、足場の上にいる時にレバーを下に入れたままBボタンで射撃を降り、それ以外の場所の時に、レバーを下に入れたままBボタンでスライドインクになる。

さらに、上にレバーを入れ、またBボタンを押すと、大ジャンプになるぞ。

地球の大都市から平面上に浮かぶコロニーまでを含めた全7ステージ。各面ごとに色々な仕掛けが用意されているので、クリアするには、かなりのテクニックが必要になってくる。まずは簡単に操作方法を説明しよう。レバーでキャラの移動と、ショットの撃つ方向(4方向)を決められる。そしてAボタンで武器を撃つ。Bボタンでジャンプ。また、Cボタンで持っている武器が選択可能だ。

主人公たちの戦いの舞台は、地球の大都市から平面上に浮かぶコロニーまでを含めた全7ステージ。各面ごとに色々な仕掛けが用意されているので、クリアするには、かなりのテクニックが必要になってくる。まずは簡単に操作方法を説明しよう。レバーでキャラの移動と、ショットの撃つ方向(4方向)を決められる。そしてAボタンで武器を撃つ。Bボタンでジャンプ。また、Cボタンで持っている武器が選択可能だ。

7種類の武器を使いこなしてコロニーの反乱を鎮圧するのだ!!



一直線に炎を吹き出させる武器。結構威力がある

ファイヤー弾



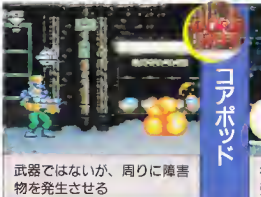
ボタンを押しているときノーマル弾を連射する武器

オート弾



ノーマル弾が撃てる。他の武器と違い、弾が無制限

ノーマル弾



武器ではないが、周りに障害物を発生させる

コアポッド



橋を揺くようにグレネード弾を投げられる

グレネード弾



バズーカを撃てる。威力は高いが弾数が少ない

バズーカ砲

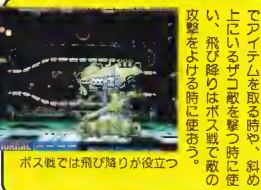


3方向に弾をばらまく武器。色々な場面で使える

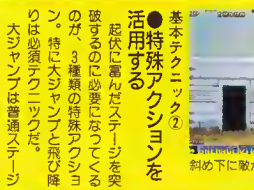
ワイド弾

6種類の武器でアンドロイドを殲滅!!

主人公たちが使えるのは6種類の武器。それぞれ特徴があるので、状況によって使い分けるのがポイントになってくる。ここでそれらの武器と役に立つアイテムの説明をしておこう。



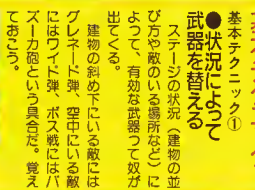
ボス戦では飛び降りて役立つ



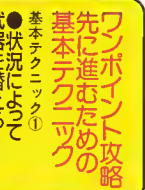
基本テクニック②  
●特殊アクションを活用する  
足場に当たったステージを突破するの必要になってくるのが、3種類の特殊アクション。特に大ジャンプとスライドインクは、必殺テクニックだ。



基本テクニック①  
●状況によって武器を替える  
ステージの状況(建物の並び方や敵のいる場所など)によって、有効な武器が違ってくる。



建物の影の下にいる敵にはグレネード弾、空中にいる敵にはワイド弾、ボス戦にはバズーカ砲という具合だ。覚えておこう。



ワンプラント攻略  
先に進むための基本テクニック  
●状況によって武器を替える  
ステージの状況(建物の並び方や敵のいる場所など)によって、有効な武器が違ってくる。



旧市街に襲来した謎のエイリアンと、狂ったアンドロイドたちを倒すのが目的のオーブニングのステージ。

最初の面なので、ザコ敵の攻撃は大したことはない。ボスもパターンさえ覚えれば、かなり楽勝だ。



ここは上下ブロックに分かれた迷路のようなステージ。各所に固定砲座が陣取っている。進み方をうまく考えないと追いつめられてしまう。ステージ中盤から動く床とザコ敵の複合攻撃がはじまるので、ワイド弾で対抗しよう。



コロニーC05に移動してからの最初のステージ。居住ステージという割には、ほとんど人の気配はない。

ザコ敵とボスの攻撃は、一面に毛の生えた程度なので問題ないが、途中出現するヘリからの攻撃はちょっとつらい。



エレベーターで上に昇り、やってきたのはコロニーの地表地区。ここでは今まで登場したアンドロイドとは違い、エイリアン（怪物？）と戦うことになる。また、中盤以降が足場が悪くなるので、かなりつらい戦いになるだろう。



場所は変わり、上へ上へと昇っていくエレベーター。なぜかその途中に敵が配置されている。一見、攻撃する範囲が上方方向だけなので楽そうだけれど、爆弾が降ってくるわ、落ちてくるザコ敵が横から攻撃してくるわで、結構つらい。



やっとたどり着いたコンビニ  
ユタールーム。ここに暴走し  
たコンビニーター「サイバ  
リッパ」が待ち受けている。  
サイバリッパは8つの入  
口の1つに潜んでおり、それ  
以外の場所に入ると今まで登  
場したボスなどが登場する。



空中に浮かんでいる足場を渡り歩いていくステージ。斜め上に強制スクロールするうえ、足場ごとにザコ敵が潜んでいるのがかなりつらい。

こころは、その場その場で武器を替えて、敵を倒してから先に進もう。

125 ●8月号プレゼントの当選者：山崎恭平さん・熊本県／鈴木孝章さん・千葉県  
以上の皆さん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。



## OPステージと空中面の 基本攻撃パターン&対ボス攻略!!

TM

## アイテム説明

たまに登場する赤い編隊を  
 墜せたり、地上にいる特定  
 の敵を破壊すると出現する  
 アイテム。これらアイテムは、  
 戦ううえで絶対必要になつて  
 くるものばかりだ。



# 各ステージ基本攻撃パターン

オープニング  
ステージ

1

## 地上面

空中からは、ゼロ戦みたいな戦闘機が画面の上から下に流れるように飛んでくる。その中には自機の位置が戦闘機に接近すると横に曲がって逃げていく戦闘機もいる。この他にも、画面下から画面上まで大きく宙返りしてくる戦闘機もいる(宙返り中には当たり判定がない)。次に地上物は、戦車やボートが出現してくる。

### 地上面ボス

画面上にある砲台からの3WAY弾。ボス画面上にあるファイヤー砲台から真下に向かう炎弾。ボス中央にあるフレーム砲台を撃つてくる炎柱の3つの攻撃がメイン。



出現時は横に避けて横によける

このボスの弱点はフレーム砲台。でも、このフレーム砲台が撃つてくる火柱はこちらの攻撃を防いでしまう。とりあえず、ボスとは正面から戦わせないようにしたい。正面で戦うとファイヤー砲台

どの敵もそれぞれ単発の狙い弾を撃ってくるのだが、まだ序盤面ということもあって、画面下の方ではあまり撃つてこないで、画面下の方で撃つていけば飛んできた弾をよけやすいはずだ。

ちなみにアイテム編隊の出現パターンは、1Sと1Bだ。敵機は最初の下の方で撃てれば結構安全だ。



最初の下の方で撃てれば結構安全だ

### ガッデムII

やフレーム砲台の直撃を受けようとするのだ。実はこのボス、比較的右画面にいる時の方が多い(左側だとよけられる幅が広い)ので、まずは自機を左側の方に待機させておき、スキを突いて左側の3WAY、ファイヤー砲台をそれぞれ破壊して弾のよけ場を作つておき、本体のフレーム砲台はフレームの射撃外からジックリ壊そう。



徐々に高から壊していこう

オープニング  
ステージ

2

## 空中面

この面はザコ戦闘機中心のステージ。前半は自機とザコ戦闘機の縦軸が合うと、自機の方に入らなくてくる攻撃。後半は自機とザコ戦闘機の横軸が合うと、宙返りして逃げていくザコが中心の混合攻撃を仕掛けてくる。

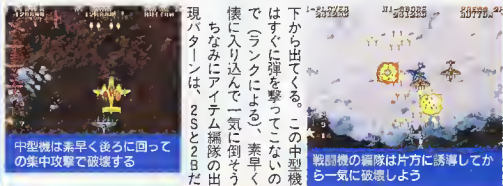
画面の上から攻撃してくるザコの出現位置は、自機の位置によってある程度決まっている。画面中央を境に右側に自機がいると左側に、左側に自機がいると右側に飛んでくるのだ。それをうまく使い、ザコを片側に誘導して一気に壊せば安全にザコを倒せる。また、この面から中型機が

### 空中面ボス

まずボスの攻撃パターンから説明しよう。

初めにコックピットの真下にある中央砲台から火の玉みたいな弾を撃ってくる。この弾に自機のショットを当てると3WAYに拡散する(「拡散する弾の方向は同じ」)。そのあと、ボスの羽根のつけ根にある砲台から3WAY弾を2〜3発連続で撃ってくる。あとは今の攻撃をひたすら繰り返してくるのだ。

火の玉の拡散弾は、拡散方向が固定されているとはいえない。危険なので、拡散弾が出た瞬間に撃つのをやめよう。これで楽勝だ。



中型機は素早く後ろに回っての集中攻撃で破壊する



こんな風に拡散してしまふ。いつも同じとはいえない攻撃だ

この炎みたいな弾は撃って撃つてはいけない。撃ってしまうと...

1Sパターン	1Bパターン	2Sパターン	2Bパターン
3Sパターン	3Bパターン	4Sパターン	4Bパターン
5Sパターン	5Bパターン	1UP編隊パターン	

各種アイテムを持つているアイテム編隊は、同じステージでもアイテムの種類によって動きが違ふ。このTOPステージと空中面の編隊の動きを紹介しよう。

## アイテム編隊出現パターン



# 空中面 ステージ 1

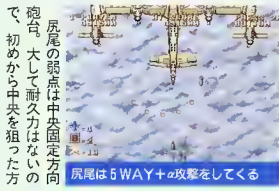
オープニングステージと同じような感じで敵が出現してくるが、下から出てくる中型機の数が多くなっている。中型機に激突しないために画面下にはつかつかないボジション(画面中央と画面下の間)で戦うようにしよう。

後半に出現する、自機の横軸に含ませて直返りする戦闘機+自機を追尾する戦闘機(動きが読めない)してくる青戦闘機の混合攻撃は、青戦闘機が下の方にたまると、できるだけ優先的に倒すようにした方がよい。

この面のアイテム無敵の出現パターンは、3Sと3Bだ。

## ボス ウォースプ

まず尻尾(○)の部分までが画面に出て攻撃してくる。尻尾の先から方向固定の5WAY弾を撃てて、尻尾の左右の羽根にのっている砲台から、ちよつと単目の狙い弾を2発単位で撃てくる。



尻尾は5WAY+αの攻撃をしにくる



本体の攻撃はもっと過激な攻撃だ



中型機が多い。上にいるのは自機だ



青戦闘機は優先して破壊しよう

# 空中面 ステージ 2

この面は、中型機とザコ混合攻撃がきついのステージ。そのさうこの面辺りから少しづつランクが上がりはじめてくるので、ザコ戦闘機が撃つてくる弾の出しが壊れるくなり、ザコ戦闘機が画面下

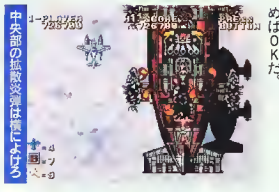


中型機とザコは両方対処する

## ボス ゼット・ツェペリン

気球の真ん中に5WAY弾を撃つ砲台。その砲台にそれぞれ5WAYに拡散する火の玉砲台がある。

まずは両脇の火の玉拡散砲台から破壊しよう。ボスは横にユラユラ動くので、狙って撃つのは難しいが、火の玉を拡散させないように注意しながら、ゆっくり焦す撃てよう。



中全体の拡散攻撃は両方狙う

# 空中面 ステージ 3

開始直後に上下から挟むように、大きく直返りしてくるザコが連続で出現するのだが、こいつらは3つ目のアイテム無敵が出てくるまで、画面中央の方でショットを撃ち続ける。そのあと右から順番に、中型機が出てくるの



最初は直で撃てない



強い敵はボスで撃たない

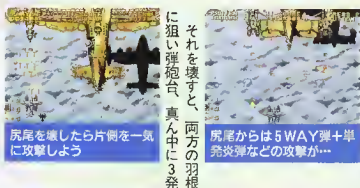
## ボス ドラゴンライMK II

オープニングステージ・空中面のボスに似たような大型戦闘機が2機同時に出てくるわけでもないのだから、大規模な攻撃が狙い弾なので、一定方向に(その場から移動するように)よけるようにしよう。



ミサイルは両方狙う

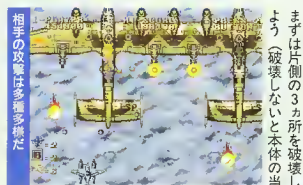




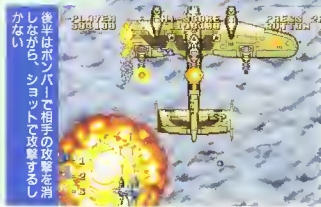
それを壊すと、両方の羽根に狙い弾砲台、真ん中に3発

尻尾を壊した  
に攻撃しよう

後半はボンバーを使いながら攻撃だ!!



相手の攻撃は多種多様だ



かない

プレゼント  
ゴーストパイロット(CD版)2名

職業、電話番号を記入のうえ、10月8日（必着）までに以下の住所に送ってください。

〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202  
株式会社 分室 ネオジオフリーク編集部「オールド  
ゲーム攻略 10月号プレゼント」係

ボス  
タイフーン



中型機と青戦闘機の攻撃がさ  
激化!! 怖い状態が目白押し



主戦国機が本舞発生!! 終るか6ホ

3面ボスの改良バージョン  
みたいな感じのボス。

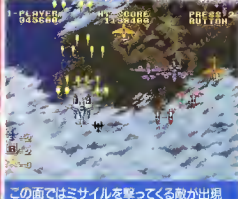
扇状に弾を撃ったあと狙い弾を一発撃ってくる開閉砲台と

させないようにして、左右どちらかの3カ所を破壊しよう

撃が追加される。さすがに、これだけの複合攻撃をよけな

ので、見てよけながら落ち着いて攻撃すればOKだ。

ボス  
ツイン  
ステイン  
グレー



この面ではミサイルを撃ってくる敵が出現



自機を左右どちらかに隣取るようにして、何とか相手の攻撃をしのごう。実は左がオススメ

空中面 ステージ 5

この面も基本は他の面と同  
じで、ザコ戦闘機を画面片側  
に誘導して、一度に倒すとい  
った戦法が有効。

途中、蛇行しながら飛んで  
くる青戦闘機と一緒に、下か  
ら中型機が飛んでくるところ  
がこの面の危険ポイント。こ  
の場所は青戦闘機のトリッキ  
ーな動きが怖いので、端など  
に追い詰められそうになった

ら惜まずボムを使おう。  
後半の中型機ラッシュと宙返りザコの混合攻撃も、自機に追えないので、敵の数に押されて手に負えなくなる前にボムを使っても押し返そう。この面のアイテム編隊の出現パターンは、3S、2B、4Bの3通りだ。

この面の修羅場は、ミサイル戦闘機と宙返り戦闘機が出現するところ。ニは右とちからかに誘導して撃とうと思

っても、ショットの威力が足りないもので、どちらかに集中して対処しよう。

その後、大きく宙返りしてから自機の横座標に合わせ、飛んでくる戦闘機と、高速で直進してくる戦闘機の複合攻撃も、無理をせずに片側で宙返り飛行機だけを相手にして戦おう。この面切りになると、ランクが上がっているせいも

お  
得  
情  
報

אברהם (עליו השלום) היה נשוי לרחל, ונולדו להם שמונה בנים: יצחק, לואי, יוסף, משה, דוד, נחמן, יונה ושלום.

このゲームでは、1ユニット出ず編隊の出現する場所じなので、残さず1ユニットの移動パターンは全面ステージ1中盤 背景 がわに湖が見える場所ステージ3前半 背景 側に2つ目の火山の場ステージ5後半 4機型機が出現したあと。



# 家・庭・版 新作モード情報

## MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回紹介するのは、『KOF'96』のカセット版と、『ニンジャマスターズ』のCD版だ。謹んで読むのだから!!

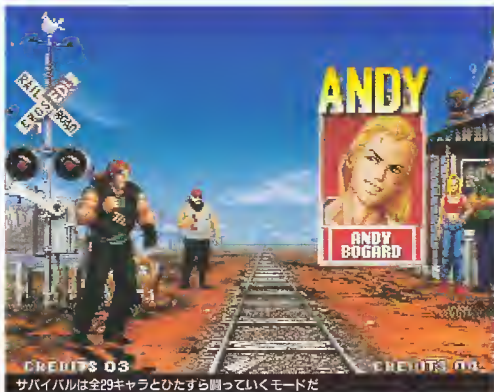
©SNK 1996 ©SNK/ADK 1996

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

#### 家庭用のカセット版には

**新モードが追加された!**

—SNK—  
カセット  
9月27日発売予定 32,000円  
CD-ROM  
10月発売予定 価格未定



サバイバルは全29キャラとひとすべら回っていくモードだ

これまで人気の格闘アクション「KOF'96」のカセット版が、今月の27日に発売されることになった。剪下の紹介記事では13日発売だったんだけど、ちょっとだけ伸びてしまったのだ。残念。

まあそれはいいとして、今回はカセット版の情報を紹介していこう。基本的には「KOF'95」とあまり変わっていない。ゲームモードは6つ、でも「SINGLE PLAY」が

ないけど、新しいモードが1つ追加されたのだ。かなりいい感じ。

#### 色々めしめる5つのゲームモード

なくなり、その代わりに「SURVIVOR」というモードが追加された。今回は5つのゲームモードを紹介しよう。

#### ●TEAM PLAY

3人1組のチームバトルで、対CPU戦を楽しむモード。今回もチームごとにエンディングが用意されているが、エディットチームはない。

#### ●TEAM VS

3人1組のチームバトルで、対人戦を楽しむモード。今回対CPU戦、対人戦に今係なく、1人ずつキャラを選ぶようになった。

#### ●SINGLE PLAY

27人のキャラの中から1人を選び、2本先取形式の対CPU戦を楽しむモード。対戦相手はチームの中から1人選ばれる。

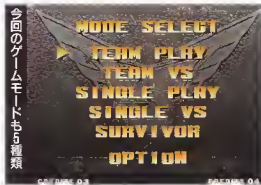
#### ●SINGLE VS

27人のキャラの中から1人を選び、2本先取形式の対人戦を楽しむモード。

1人のキャラで対戦したい人はこのモードで。

#### ●SURVIVOR

27人のキャラの中から1人を選び、1試合1本先取の総当たり対CPU戦を楽しむモード。



このモードではチームバトルと同じように、勝った時の体力が次の試合に持ち込まれる。当然、少しだけ体力は回復するぞ。

#### オプションで色々な項目設定可能!!

ゲームモード以外のモードは、毎度おなじみオプションで、今回も色々なオプションを設定することが可能。設定できる項目は全部で4つ。おなじみの項目もあれば、見たことのないような項目もあるのだ。まずは簡単に紹介しよう。

まず1つ目は、レベルセレクト。文字通り、対CPU戦の難易度を8段階の中から選べる。

2つ目は、レイタイム。タイムの減るスピードを4段階に調節できる。

続いて3つ目はメッセージの言語選択。日本語、英語、スペイン語、ポルトガル語の4つの中から選べる。

最後はバッドセレクト。ボタンの位置を設定する項目だ。おなじみの項目だけど、やっぱりあった方が便利だね。





CD版では蘭丸と信長が最初から使える。便利だ

今回、CD版で楽しめるゲームモードは全部で4つ。おなじみのものもあれば、今までなかったものもある。これらのモードは、色々と活用で

ゲーム楽しい  
ゲームモードは  
全部で4種類



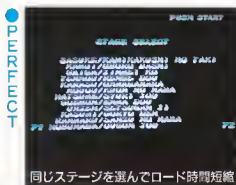
CD版はキャラの色が4種類



プラクティスモードで色々と試すことができる。練習しよう

● PERFECT  
いわずのタイムアタック専用のモード。当然、対CPU

● PRACTICE  
これが今回から加わった新

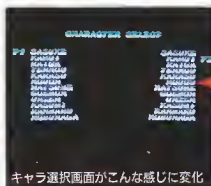


同じステージを選べば、ロード時間が少なくて済む

● VERSUS  
これとアーケード版にもあった、おなじみ対人戦専用のモード。試合が終わるたびにキャラ選択画面になるのもあいかわらずだ。

● ORIGINAL  
とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで、

● ORIGINAL  
これが今回から加わった新



キャラ選択画面がこんな感じに変化



ここでオリジナルを遊ぶと...

● ORIGINAL  
とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで、

● ORIGINAL  
これが今回から加わった新

● ORIGINAL  
とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで、

● ORIGINAL  
これが今回から加わった新

● ORIGINAL  
とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで、

● ORIGINAL  
これが今回から加わった新

● ORIGINAL  
とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで、

● ORIGINAL  
これが今回から加わった新

● ORIGINAL  
とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで、

● ORIGINAL  
これが今回から加わった新

● ORIGINAL  
とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで、

● ORIGINAL  
これが今回から加わった新

● ORIGINAL  
とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで、

● ORIGINAL  
これが今回から加わった新

● ORIGINAL  
とりあえず友達とかと対戦する時はこのモードで、

● ORIGINAL  
これが今回から加わった新

モード。体力や時間減らないし、相手の行動(座る、ジャンプ、歩く)を決めることがでるので、練習するにはもってこいだ。

オフショントード  
簡易キャラ選択で  
ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的にカセット版と同じ。ただモードセレクトで、ARCADE、ORIGINALのどちらかを選ぶことができる。ARCADEだと普通のキャラ選択画面だが、ORIGINALだと文字だけのキャラ選択画面になる。ORIGINALだとロードしないので、これはかなりいいかもしれない。ロードするのが嫌い人はこっで選

モード。

体力や時間減らないし、

相手の行動(座る、ジャンプ、

歩く)を決めることがで

るので、練習するにはもってこ

いだ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選

ぶ。

オフショントード

簡易キャラ選択で

ロード時間短縮!!

オフショントードは基本的

にカセット版と同じ。ただモ

ードセレクトで、ARCADE

モードセレクトで、

ARCADE、ORIGINALのど

ちらかを選ぶことができ

る。ARCADEだと普通のキ

ャラ選択画面だが、ORIG

INALだと文字だけのキ

ャラ選択画面になる。

ORIGINALだとロード

しないので、これはかなり

いいかもしれない。ロード

するのが嫌い人はこっで選





## 《PROFILE》

### コング桑田(こんくわた)

誕生日：8月23日 出身地：大阪府 血液型：B型 趣味：バイクをこるがす、鍛錬工、木彫り  
 得意：1年〜3年 好きな言葉：欲しいもの、あけたいもの〜愛とええはなし  
 担当ネオンサインゲーム名：究極十番 (サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ 斬鉄部隊、真流サムライスピリッツ武士道版) / ナインハルト・スリーパー (真サムライスピリッツ) / ネース・ハワード (魔獣伝説) リアルバウト魔獣伝説、KOF98) / ダック・キング (リアルバウト魔獣伝説)

# KONG桑田の

## あーこりやこりや



### [夏、汗、そして涙… コング、涙を語る・前編]

# 6

## 『スウェット・サマータイム・ブルース』

YO!! 兄弟姉妹、坂くん、今年の夏はどうやって!? 旅先や、バイトで、夏期講習会休みやから朝から通つたつものグレイセンで、ドキドキの出会いや、暑いのに、嫌れたくない夏、そんな夏を体感したりして、暑い暑い夏、思い出さずまだ引き出しの中に入れておいて過こつてやることだろう。俺の夏なんやかんやあつたて、まず、ウオイス係をしてみえ? 親分(「S.N.K.」、まだ言うたらあかんのですか、わかりました、来月以降に報告する。次に、盛り上げMCコング係で、兵庫県三田市、加古川の稲葉市、淡路島の洲本町、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

## 『涙は大事! 泣いて、涙が、慰み、和らぐ』

泣いて、涙が、慰み、和らぐ、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

流すことは、カッコ悪く、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

## 『イベントのお知らせ』

コング桑田15周年記念リレーカ (リアルバウト銀狼伝説) を絶賛! 各所に、氏名、年齢、職業、電話番号そして出コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所まで、〒112東京都文京区水戸2-13-125Kビル202 御三家 分室 ネオンアフリック編集部「あーこりや」10月号(10月号) 係まで、締切りは10月8日必着。発表は12月号以上、なお、このプレゼントに当選すると、各ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。8月号当選者は、兵庫県の山本明広さん。おめでとう!!

## 『涙は大事! 泣いて、涙が、慰み、和らぐ』

泣いて、涙が、慰み、和らぐ、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

泣いて、涙が、慰み、和らぐ、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

泣いて、涙が、慰み、和らぐ、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

泣いて、涙が、慰み、和らぐ、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、

泣いて、涙が、慰み、和らぐ、  
 コング桑田の人生あーこりや、今月号は「涙」をテーマにお送りします、俺は巨人的な家族・友人や、はにかつて大層とはでないが、顔に似た者としてよくわかるが、昔からよく泣く男であつた。一般的に、人間で涙を流すことは、カッコ悪く、



牙神幻十郎 / 「真サムライスピリッツ」 ©S.N.K.1994











# T mode

桜井 智  
連載  
Vol.7

## ミュージカルにコンサート: 今年もサイコーの夏でした



### 桜井智プロフィール

【誕生日】1971年9月10日 【出身地】千葉県市川市 【血液型】A型 【身長・体重】158cm・46kg 【サイズ】B80・W57・H80 【趣味】ジョギング、日本舞踏、洋装、キーボード演奏 【所属】エルススタッフプロモーション  
【担当したネオジオキャラとタイトル】かりん／「超人学園ゴウカイザー」 リムルル／「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」  
●ある時はTVアニメやゲームの声優、ある時は一人のボカリスト、そしてある時は「朝倉薫演劇団」の看板女優と、多岐にわたって活躍中!

後半もかばるぞの  
セイント・テールミュージカル  
セイント・テールミュージカルもついにスタートしました。いろいろ感想のお便りも頂いています。どうもありがとうございます。  
変身シーンは、やっぱりリチャードたちが、とてもしっかりとこなでられて、会場から拍手がわたりたり、楽しい毎日を送っています。  
後半も、イツツショウタイムで、がんばってきますよ。ミュージカルと同時に進行で、サマーコンサート「TOMO夏'96」も無事に終わりました。

やっぱりリコンサートはサイコーですね。  
なんといつても、あのみんなの一体感がたまらなくスキです。  
そうそう、このコンサートビデオが、発売されることになったんですよ。見てこれなかつた人にも、ビデオを見ながら熱くなって欲しいですね。見にくくした方はビデオを見ながら、来年に向けてのイメージトレーニングをしてみてください。(笑)(気が早いけど、今年の夏も私にとってサイコーな夏でした。)

セイント・テールにTOMO夏'96、みんなもそろんいつたよ。智ちゃんの歌と踊りと演技で熱く燃えたら、今度は智ちゃんの文章で心をときめかせよう! 今月は、1996年のTOMOS、SUMMERを語ってもらった。  
智は土方、萌は沖田チリアプリキス大好評!  
夏といえば、夏休み。お休み中は、アウトドアもいいけど、ゲームを楽しんでくれた人も多いと思います。  
今年の夏、ついに発売になった「ノエル」、お待ちせしまたらうという感じが、私の演つている清水かほちゃんとは、いろいろ会話してくれましたか?  
電話帳ぐらい厚いセリフをしゃべつたので、かなり充実したゲームで、かなり充実したゲームに最近ました。新しいキャラクタについて、ラジオドラマなんでもが、なんと新探偵の土方三役! しかもこのお話、幕末からチエリアランドというところには飛ばされてしまったという事で、土方が女性に変わっているんですよ。つまり、女性になつてしまった土方三蔵(男性)を、私が演じるという。うーん、やりのいいある役で、笑しまくてももらえます。(笑)

もちろん、沖田総司も出てきます。この総司役は、後輩の長崎朋也さんが演じてます。あの「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」で、麻宮アテナ役だった朋也さんです。萌ちゃんとは完全な男役なんですけど、アテナの声とはまた違った少年の声! ききこたえありますよ。

タイトルは「チリアプリキス」私と萌ちゃんと放送しているラジオ内、放送中です。  
ドキドキワクワクのCG初体験  
あとですね、この間、CG「コンピュタクガリッ」を初めてみたのあたりにしました。某菊池先生という方に、私で遊んでもらったんですが(笑)。  
現実では絶対でないシチュエーションで、ホントに楽しめたつてみたい。え、どんな出来上がりかは後でお楽しみしてください。  
そして、桜井智です。

桜井智サイン入りグッズを抽籤で1名様に、はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の宛先へ。  
〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル2F  
株式会社分室 ネオジオフリーク編集部  
「T-mo」10月10日、発売は12月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。  
8月号の当選者は、愛知県の名村繁生さんです。おめでとう!

### RELEASE INFORMATION



「STAGE」  
川瀬 実  
A5 5月/オールカラー 80P  
¥1,500(税込)  
1996年2月14日発売  
★ファースト写真集。

### PHOTOGRAPHS

NOW PRINTING

「TOMO夏'96LIVE(原)」  
ビクターエンタテインメント  
VICL-187/VILL-115  
¥6,800(税込)  
11月21日発売予定  
●96年8月18日、東京・明治BLITZにてライブ。

### VIDEO/LD



「Cherry」  
ビクターエンタテインメント  
VICL-762 ¥3,000(税込)  
1996年4月21日発売  
●リリィ・アリス・セシル・アルバム。  
全曲桜井智自身歌唱。  
2巻と3巻で収録。



「L.A. Early TOMO Sakurai」  
ポニー・キャニオン  
PCCG-00352  
¥3,000(税込)  
1996年3月21日発売  
●LA時代の代表曲6曲と、新曲2曲を収録。



「ACTRESS〜朝倉薫演劇団〜」  
朝倉薫・ベストセレクション  
VICL-687 ¥3,000(税込)  
1996年9月21日発売  
★ファーストアルバム。



「T-mo」  
ビクターエンタテインメント  
VICL-687 ¥3,000(税込)  
1996年9月21日発売  
★ファーストアルバム。

### CD



三匹が行く！

©SNK 1995









Ｔシャツ

価格：2,884円  
送料：B（送料一覧表参照）  
商品番号：S-YMA-01



イラストは森気様。限定100枚。プリントは  
何度洗っても、落ちたりはげたりしない特殊  
仕上げ。M、Lから希望サイズを必ず明記

NEO・GEO  
オリジナル  
グッズ

●ネオジオフリークサービス部提供●  
**通信販売コーナー**

車種京  
ジクソー  
パズル

300ピース  
（サイズ：  
38cm×26cm）  
限定300個

価格：1,545円  
送料：D  
（送料一覧表参照）  
商品番号：  
P-KYO-01



ポスト  
カード

6枚セット

価格：309円  
送料：C（送料一覧表参照） 商品番号：PS-01



フィギュア

フレンゲームのフィギュア

価格：2,080円  
送料：D（送料一覧表参照）



●龍虎の拳 外伝（10体1組）商品番号：F-RYU-01



●サムライシリーズ（10体1組）商品番号：F-SAM-02

テレホン  
カード

NFオリジナルテレカ。各限定300枚！

価格：1,236円  
送料：A（送料一覧表参照）



●八神庵  
商品番号：T-IOR-01



●ナコルル・リムルル  
商品番号：T-NR-02

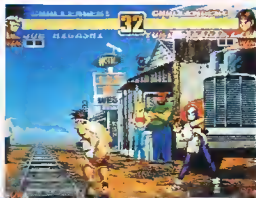


●草薺京商品番号：T-KYO-03



●舞・ユリ・アテナ商品番号：T-YMA-04

ソフト予約受付中！



©SNK 1996

ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、  
**ハガキ**でネオジオフリークサービス部までお申し込みください。  
支払い方法及びCD版の価格等は後日ご連絡いたします。

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96  
（カセット）

価格：29,870円  
送料：E  
（送料一覧表参照）

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96  
（CD）



©SNK・フジテレビ・  
ASATSU イラスト／しろー大野

●真説サムライスピリッツ  
武士道烈伝（CD）





●NEO・GEO  
価格：23,484円  
送料：E  
(送料一覧表参照)  
商品番号：H-NC-01  
※専用コントローラーは1つです。

●NEO・GEOCD  
価格：33,784円  
送料：E  
(送料一覧表参照)  
商品番号：H-NC-02

●NEO・GEOCDZ  
価格：43,775円  
送料：E  
(送料一覧表参照)  
商品番号：H-NC-03

## 通信販売利用時の注意

- 商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。  
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受け付けておりません。
- 商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
- ご入金日から商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
- 在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
- お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状況を明記して、宅配か郵便小包の「料金書払い」をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
- 金額はくれぐれもお間違いないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

### 【お問い合わせ電話番号】

☎03-5395-6314

ネオジオフリーサービス部

### 送料(手数料)一覧表

<b>A</b> = いくつでも100円	<b>D</b> = 2個まで500円、
<b>B</b> = いくつでも500円	3個以上800円
<b>C</b> = 1個100円、	<b>E</b> = 1個1,000円
2個以上200円	

※お送料の算定は商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで算定されます。

## 周辺機器

### ●ネオジオCD専用コントローラー

※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能  
価格：1,800円 送料：D (送料一覧表参照)

商品番号：PA-CNT-02  
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

### ●ネオジオCD コントローラープロ

※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能  
価格：3,900円 送料：E (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-CNT-03

ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

### ●RFコンバーター

※ハード3機種とも使用可能  
価格：2,600円 送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-QIV-01

ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。画質は最高。

### ●RGBケーブル

※ハード3機種とも使用可能  
価格：2,200円 送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-CAB-01

21ピンのRGBマルチコネクタ付のテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

### ●ネオジオCD ステレオAVコード

※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能

価格：1,200円 送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-SAV-01  
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

### ●モノラルAVコード

※ハード3機種とも使用可能  
価格：1,200円 送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-MAV-02

音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

### ●ネオジオ ACアダプター

※NGのみ使用可能。本体製造番号を必ず明記  
価格：3,500円 送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-ADP-01  
ネオジオに付属されている電源アダプター。

### ●ネオジオCD ACアダプター

※ネオジオCDのみ使用可能  
価格：3,500円 送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-ADP-02  
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

### ●ネオジオCDZ ACアダプター

※ネオジオCDZのみ使用可能  
価格：3,500円 送料：D (送料一覧表参照)  
商品番号：PA-ADP-03  
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

## 申込方法

### ①現金書留をご利用になる場合

- ◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
- ◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口へお出しください。

### 【同封する紙に記入するもの】

- ①郵便番号と住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号
- ⑤数量 ⑥商品と送料(手数料)の合計金額

### 【申込先】

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202  
株式会社 分業 ネオジオフリーサービス部

「NEO・GEOオリジナルグッズ」通販部 係

※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。

### ②郵便振替をご利用になる場合

- ◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
- ◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料(手数料)の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリーサービス部」と2カ所ずつ記入します。
- ◆口座番号は「00160-5-105479」です。
- ◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、商品名と商品番号、②数量、③商品と送料(手数料)の合計金額です。
- ◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
- ◆通常手数料は60円程度です。

## 郵便為替の記入例

### 口座番号を記入します

### 加入者名を記入する欄です

### あなたの住所・氏名と電話番号を記入します

### 希望商品の価格と送料の合計金額を記入します

### 左と同じ内容を記入します

通信欄には、希望商品名と商品番号、数量、商品の価格と送料の合計金額を記入します。その他は1枚目の複写になっていますので、ここでは記入しません

郵便振替用紙の記入例。1枚目と2枚目の記入欄が示されています。

1枚目記入欄:

- 口座番号: 00160-5-105479
- 加入者名: 株式会社 分業
- 住所・氏名・電話番号: 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 株式会社 分業
- 商品名・数量・価格・送料・合計: NEO-Geo CD 1台 33,784円 送料E 1,800円 合計 35,584円

2枚目記入欄:

- 商品名・数量・価格・送料・合計: NEO-Geo CD 1台 33,784円 送料E 1,800円 合計 35,584円



9月20日発売  
¥2,500(税込)  
CD:POCB-00225  
発売元:  
ポニーキャニオン/  
サイトロンレーベル  
初回特典:  
特製カセット  
インデックス



## THE KING OF FIGHTERS '96 ARRANGE SOUND TRAX

SNK 新世界楽曲維技団

今年もやっきたスーパー  
スター夢の競演「KOF'96」。  
京と庵のパラドをはしめ、  
'96アナ役のさとう珠緒によ  
るボーカル2曲を特別収録。  
中間デモのモデルを含め、  
全曲を収録している。

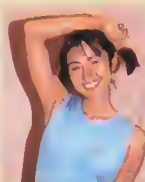
**CD**  
3曲のボーカル曲が熱い  
KOF'96  
アレンジアルバム

## 最新音楽

**CD  
VIDEO**

### 外乱

さとう珠緒ちゃん  
ボーカル録音はどつたつ?



8月1日、本アルバムに収  
録されているボーカルア  
レンジ曲「恋をしよう」のさ  
とう珠緒によるボーカルパ  
ートの録音がおこなわれた。  
「お疲れさまでした。さ  
うですが、録音の方はい

がでしたか?

「さう、緊張しました! ス  
タジオは2度目だったので  
はじめては「なつかしい」な  
んて思っただけで、裏側に  
打ち合わせしていたが、ス  
タジオで「頑張らなきゃな  
って」って圧迫されました」

ボイスのアフレコ時と比  
べてどうでしたか?

「オービシムの経験もあって、  
アフレコではコツをつかんだ  
部分もありましたが、歌の録  
音は慣れないところが多くて  
、それに、スタッフからの  
注文が多く、それぞれのアド  
バイスを自分の中でどう吸収  
し、表現するかというのが難  
しかったです。でも気持ちよ  
かったですよ。「ヘタだな」  
と思いつつも、歌うことが楽  
しくて、こういうのは何です  
か?」

特に難しかったのは?

「「気持よく歌って、強  
くとなさる」という感じで、  
いろいろな人のアドバイス  
について考えすぎて元気がな  
くなる。そうなるとうまく歌  
えなくて、これはダメだと  
歌いつて、それから、息を  
して、という歌詞のところ  
の「を」という、がうまく出  
せなくて、どっちかがいいと、  
もう片方がダメで、何回もや  
っているうちに集中力がなくな  
ってしまいました。でもス  
タッフの方が我慢強くアドバ  
イスしてくださって、何とか  
クリアできました」

「この曲の中で気に入って  
いる歌詞はありますか?  
「強いて挙げれば最初の「行  
バートのときめきよシクナ  
レ」とか。「みへのせつない  
テレパシー」って、片想いの  
ようなせつない気持ちがあっ  
て、そこが好きです。共感す  
るところがあるのかも(笑)」  
もう一曲の「サイコロジ  
ャーREEMIX'96」の方も  
収録済みですね。  
「はい、そちらの方は、闘い  
をテーマにしたものだったの  
で、「一生懸命さ」をテーマに  
ルすようにしました。なが  
なが声が出ないパートがあり  
ましたが、頑張りました」  
ところで、フライング  
ではどんな音楽を聴かれるの  
ですか?  
「最近フライング音楽に興味か  
あるんです。言葉の響きがあ  
てもきれいで、うまいなあっ  
て思っています。仕事でテン  
ションを高めたときには、ビョ  
ーク(フレイヌットの女性歌手)



彼女の人柄そのままの、明るくて柔しい録音現場

やデヴィス二の音楽なんかを  
聴きます。ノミックスミ  
ツキマウス「って(笑)」  
—それでは今回の録音に際  
して、参考にしたミュージシ  
ヤンなどいたのでは?  
「そうですね、私、パティ・  
スミス(アメリカの女性パン  
クロッカー)が大好きなん  
です。彼女って、歌が特別う  
いわけではないんですが、す  
ごく心に響くんです。あんな  
ふうに感情を伝えられれば  
いいなと思います」  
歌の仕事は好きですか?  
「もちろん! どんどんやり  
たい!! 当分はファン集いの  
などのイベントで歌うことにな  
ると思います。初期のコー  
パンスみたいな、可愛くてキ  
ュートな歌を歌いたい。頑張  
るので、応援してください!!」

さとう珠緒情報: 9/23、渋谷東邦生命ホールにてイベント。  
前売り2,575円(税込)、チケットぴあにて発売中。



プレゼントコーナー



パルスター 音楽CD  
3名(サイトロンアート/＆ボニーキャニオン)

作。城弥广已

乱世戦慄 霸王降臨

NINJABATTŌGŌ

新時代映画

NINJA MASTER'S  
霸王忍法帖 ポスター  
50名(ADK)

餓狼伝説3 Tシャツ  
6名(SNK)

草薙京バッチ  
10名(SNK)

SNKポストカードセット  
2名(SNK)

応募の決まり

ネオジオフリーク

## プレゼント当選者発表

[illegible][illegible]

©SNK/ADK 1996



# NEO・GEO FREAK

NEO・GEO FREAK 10月号  
第2巻第10号 通巻第17号  
1986年10月1日発行 (毎月1回・1日発行)  
定価580円 (本体563円)

発行所 ●株式会社 藝文社  
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9  
出版部 TEL 03-5392-2051  
広告部 TEL 03-5392-2052  
編集部 ●株式会社 藝文社 分室  
〒112 東京都文京区水道2-13-12  
SKビル202  
TEL 03-5395-6314  
印刷 ●三晃印刷株式会社

## 11月号予告

次号は10月9日発売  
定価580円 (本体563円)

# ザ・キング・オブ・ ファイターズ'96

■全キャラ  
対CPU戦攻略

## 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

■発売直前、最新情報!!

## 超鉄ブリキンガー

■ステージ攻略第3弾

## ステークスウィナー2

■基本テクニック  
＆アイテム紹介

## 走超! 編集後記

●結局8月は土日担当。夏休みすら1日も取れないまま、世はそろそろ秋の気配…。思えば昨年一年も、夏休みは自然消滅。学生時代に戻りたい気もちょっぴり。(伊丹)

●さりげなく続けていたダイエットが功を奏し、現在の体重は最大重量の頃と比べると14kgも減った。吾郎半年間、我ながら頑張ったものがある。目標はあと1kg程度。やるしか。(片桐)

●目標、長い闘争の途程になりました。私こと殿様(帯海魚大王)は、来月よりFLNと共にプロモーション艦隊に移り、三銃剣刺・逆襲をやり直す。てはウソ。こう。(伊丹)

●海が呼んでいる。海が呼んでいる。オプショアの波紋を華麗にカットバックしちゃう夢を見つち。通り来る船切りヘッドバットを食らっちゃう日々。海が終わった。(中村)

●変な夢を見た。なぜか修学旅行に仕事のメンバーで…。でも自分以外、全身体重。さらに僕に異常なほど冷たい。でも片桐さん、新谷さんが愛に燃焼したのがコワイ…。(山崎)

●セラー一が似ているような片桐さん。あんまり無理に推した、死にまうかもよ。でも最近、化粧水塗ったり、風呂に毛すっきりバット貼った…。ちょっと運動不審…。(裕隆)

●実家に帰る。テレビを見ていた。天井から80くらいの高さでくちくちと落ちて。わし

しも驚いたが、今思えば一番びっくりしたのは死んだムカデくんだったと思う。合掌。(新谷)

●緑が足りない! 生活に緑が足りないのだよ。なんか最近ちょっと緑しか見てないんだよ。本当は、ビルと人の間に緑があるんじゃないかと、緑の間に人が立つべきなんだろうな。(蒲池)

●引越したのは半月前のはず。でもまだ開かずの緑ボールがあるというのはどういことなんでしょうねえ…。いつになったらアレを開かれるのかしら? 私がズボラなだけ? (林)

●8月って、キャラごとに相性の差が激しいと思ふ。主力となる技が通じにくい、一気に辛くなっちゃうような気が…。それでこそチームプレイが生きてくるのかな? (ジェイク)

●やっと8月に入っちゃったっていうにまだ暑いね! 最近体調を崩してしまって、あり状態。みんな、俺みたいに体調を崩さないように気を付けて下さいね。(廣)

●この年になって水ぼうそうになった。家で寝て間もなく毎日銀河鉄道999が見れたので幸せ。もう治ったので体調はバッチリだが、はしかとおたふくかぜはまだ…。(DSP-たろりん)

●KOF'96は難しい。けれどソコが面白い! 今号でオーバートップの攻略が終わったので、KOFを思いきりプレイしたい。忙しくてパイオニードをやれるヒマが無い! (高のFLN)

●実は、ついに○○○コ抱胎を辞めたので最近あんまり○○○に口を閉じたNAIです。まあこの本が出るころは、トー○○も閉店してんだらう。次はBIG1? (Dr. ちん)

●去年使っていた平均年齢40歳チームは、キャラがいなくなり解散し解散。だがしかし。今年も30歳と、相変わらず親父チーム。ゆーちゃん、またカイザー対戦しようね。(田原)

### ◆巻頭特集

## ネオジオ・ キャラクターグッズ

### ◆オールドゲーム攻略

## ゴーストパイロット

### ◆もう一度愛して♡

## 得点王

### ◆声優連載コラム

生駒治美～碧い砂時計  
コング桑田～人生、あーこりゃこりゃ  
安井邦彦～遊びは終わりで!!  
桜井智～T-mode

(内容は都合により変更になる場合があります)



**出版社対抗KOF'96大会完全優勝達成!!**  
**国内最強のNF編集部攻略陣が**  
**KOF'96をパーフェクトに攻略!**

**ネオジオフリーク編集部責任編集**

**ザ・キング・オブ・ファイターズ'96**  
**完全攻略マニュアル**

**10月発売決定!!**

予価：¥1,580 発行：株式会社 芸文社

**この内容を超えられるムックは、ない…!**

**絶賛発売中!! 今すぐ書店でお求めください!**

- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～キャラクターブック  
9月6日発売!! 定価：¥1,280
- ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝  
～完全攻略マニュアル 定価：¥1,280
- ニンジャマスターズ“霸王忍法帖”  
～完全攻略マニュアル 定価：¥1,280



SAURUS

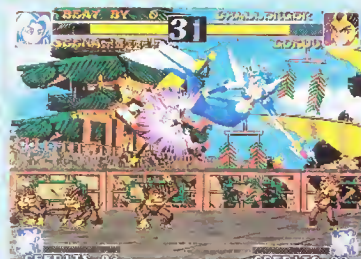
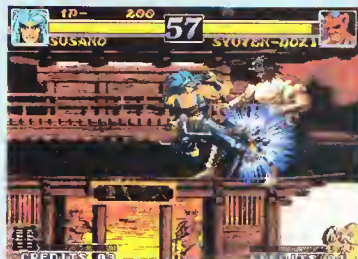
# 神凰拳

しんおうけん

© 1996 SAURUS / SYSTEM VISION

NEOGEOはSNKの商標です。

NEO GEO CD



D表面はオリジナル・イラスト入り!! 神々の壮絶な闘い・・・それは天変地異を巻き起こす!!





闘<sup>たたか</sup>うこと神<sup>かみ</sup>の如<sup>ごと</sup>く、舞<sup>ま</sup>うこと鳳凰<sup>ほうおう</sup>の如<sup>ごと</sup>し!!

エアリアル バトル  
迫<sup>せま</sup>真<sup>ま</sup>のAERIAL BATTLE  
遂<sup>つい</sup>にネオ・ジオCDに登場<sup>でじやう</sup>!!

ネオ・ジオCD版 「神<sup>しん</sup>鳳<sup>おう</sup>拳<sup>けん</sup>」 8月23日発売!!

定価 7,800円 (税別)

株式会社ザウルス

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8  
第2紀尾井町ビル

ザウルス・テレフォンサービス  
03-3222-1734  
Fax. 03-3222-1728

saurus ホームページ開設中です。是非、ご覧ください。

<http://www.saurus.co.jp/>





月刊ネオジオクラブ

NEO GEO FREAK  
1995年10月号

1995年10月1日発行 発行人/中野浩一 編集人/柳澤 真 発行/株式会社 宝文社  
〒100 東京都千代田区千代田 1-1-1 宝文社ビル5F (宝文ビル5F)  
TEL 03-5561-1111 FAX 03-5561-1112

580YEN  
(本体563yen)

宝文社



燃えてるかい?



アーケードの興奮が、はやくもネオジオに登場!

THE KING OF  
**Fighters** 26<sup>®</sup>

©NEOGEO SNKの商標です

◆インターネットでネオジオ最新情報 SNKホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エスエヌケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京 ☎03(5275)8200 大阪 ☎06(333)0110 (AM9:00~PM5:00) ※電話番号はお間違えなく。

雑誌07225-10

T1007225100583

